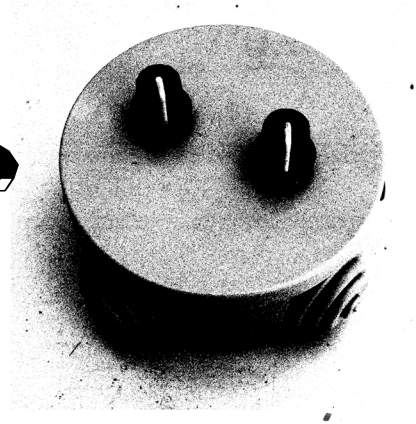
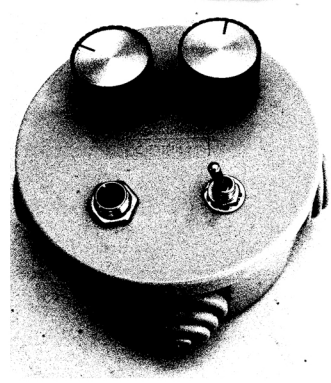
INDEX



Pags.

4-5 Intro
6-10 Circuit Cooking con Stefan Voglsinger
11-15 Soma Synths - Oda al Caos
The Incredible QO by Vlad Kreimer
16-17 Lutería Experimental con Tunipanea
18-19 TopLab Bcn
20-22 Hydra Workshop
23-25 Adversarial Noise by Javier Lloret
26-28 Phonos by Marc Vilanova
29-32 Pulsando con Materic.org / Construye tu estetoscopio electrónico
33-39 Conversamos con Glándulas Sintax
40 Kopyleft Institute
42 Feedback Noise Box by Mutan Monkey
43-44 The Incredible Washtub Bass
45-46 Fotos de Fidelstorm
47-48 Cronología de Acciones
49-50 Reseñas
52-Backcover by Pr3za



INTRO

Saludos!

Nos congratula presentar en sociedad una nueva entrega de esta humilde publicación que intenta seguir la línea y los conceptos marcados por los anteriores números y que refleja y documenta parte de las actividades que se llevaron a cabo en Dinamo Espai durante el pasado curso 2021/2022. Nos han pasado infinidad de cosas a nivel personal desde la salida del pasado nº, aunque no ha impedido para nada que sigamos haciendo camino. El estar envueltas en un proceso de cuidados nos ha curtido lo suficiente para aprender a valorar lo esencial e ir soltando pesados lastres para poder seguir surfeando por la senda de la vida en aprendizaje constante, disminuyendo expectativas y exigencias y así evitar que las desilusiones nos afecten lo más mínimo. Quizás, este motivo ha condicionado que la actividad de cara al público se haya reducido notablemente, pero por otro lado nos ha dado pie para que exploremos y experimentemos en otros campos, saliendo de nuestra "zona de confort" y del guetto y realizando actividades en centros educativos, con resultados potentes, permitiéndonos seguir en infinita expansión....

Después de más de 7 años con este proyecto aquí seguimos gracias al apoyo de todas las hermanas que nos apuntalaron y sustentaron en nuestros momentos más oscuros, el apoyo de todas las que habéis asistido a las actividades, a lxs talleristas y colectivas implicadas, y a todas las que siguen interesándose por el zine, pidiéndolo o moviéndolo por el subsuelo, a veces a miles de millas de distancia. Gracias eternamente por todo esto y por lo que está por llegar. Este nº , no se podría haber realizado sin la colaboración e inspiración de: Amapolius, Eric Numeric, ANTIPÂNIC, Kopyleft Institute, Andrea,Toni Merengano, Stefan Voglsinger, Heinzel, Rob Mutan Monkey/Mutan Lab/Ojalá esté mi bici, Héctor, Soma Laboratory, Tunipanea, Roger Pibernat, Turbulente, Eloi y Toplap Bcn, Chori, Institut Verdaguer, Ru, Escola Victor Catalá, Javier lloret, Joana + David aka Glandulas Syntax, Fome bruta Distro, Marina e Isil aka Materic.org, Filippo, Pope Dub, Fidelstorm, DEôFORA, Jose Afeite al Perro, Skip Action, Ubaldo, Thomas House, Corpus Vermis, Marc Vilanova, Sara, María y crew de Gracia Territori Sonor, a todas las que vendrán y las que dejaron de estar.

Todos los nºs anteriores los puedes descargar de archive.org, si quieres conseguir alguna cópia física. Escribe para consultar disponibilidad. Las actividades las solemos publicar en la web http://dinamoespai.info y a través de nuestras rrss con el user @dinamoespai si quieres recibir por mail las actividades. Escribe!.

Nos vemos en las calles! Dinamo Espai. Septiembre 2022.

Esta es la banda sonora o mixtape con las bandas y proyectos que nos acompañaron durante la elaboración del zine. Gracias también a ellxs por existir.

SONIC ANARCHY TOP 10 NOISE
Cinder Well
Blood of the black owl
Antipànic
Ill Wicker
Black Rainbows/Heavy Psych Sounds
Vouna
Atomizador
Days and Daze
Annoying
Atrocious Madness

Quieres ayudarnos en mover el zine y/o generar contenidos para el próximo número?

mailto:
info@dinamoespai.info

ALGUNOS DATOS SOBRE EL PROCESO CREATIVO DE ESTE ZINE

Una vez más hemos incluido a ***Delia Derbyshire*** para ilustrar la portada como ya hicimos con el #5, esperemos que allí donde esté, le reconforte.

La contraportada corre a cargo de ***Carne aka Pr3za*** y es un diseño para el proyecto ***Latir Sincrónico de Materic.org*** donde se hace mención páginas más adelante. La serigrafía la realizamos en nuestro húmedo y destartalado taller ***Punks and Screens.***

El capítulo del workshop con ***Stefan Voglsinger*** ha sido una especie de mashup entre extractos del libro "***The art of Hardware hacking" de Nicollas Collins*** y temáticas y ejercicios que se trataron en el taller.

Los textos de ***Vlad Kreimer***, fundador de ***Soma Lab***, y su enfoque a la hora de diseñar y prototipar dispositivos sonoros implementando nuevas y/o antiguas tecnologías para avanzar en estados de autocontrol y autoconocimiento, ha sido algo que nos ha petado la cabeza. Después de practicar y hacer uso cotidiano del ***Quantum Ocean*** hemos conseguido llegar a estados alterados de consciencia, sin la ingestión de substancia alguna. El sonido tiene un inmenso poder terapéutico y el Quantum Ocean es una buena muestra de ello.

El articulo de ***Toplab*** nos lo pasó ***Roger Pibernat*** después de realizar diversos talleres sobre live coding y donde hemos incluido un pequeño "*how to"* para iniciarte con ***Hydra.***

También hemos creido importante incluir info sobre los ***Ataques Adversarios*** contra los métodos de control social y sus patrones de video vigilancia. Gracias Mil a ***Javier Lloret*** por compartir sus conocimientos en su interesante taller y por pasarnos el texto.

Uau! que decir de las conexiones con ***Glandulas Syntax y Materic***. Pura Electricidad !!!

La charla con lxs chicxs la mantuvimos en ***Radio Bronka*** y la transcribimos a la antigua usanza. La sesión se grabó durante la tarde de un solsticio de invierno y de alguna forma fue como un impulso para retomar algunos buenos hábitos que ya dábamos por perdidos.

Con ***Marina e Isil*** hemos compartido buenos ratos y tertúlias gracias al desarrollo y colaboración con ellxs de su proyecto reciente que esperamos ver en vivo muy pronto.

Del ***Kopyleft institute*** podríamos comentar que es un proyecto también de la casa y que right now ha mutado al proyecto de ***Dinamodular Colectivo*** en el que estamos trabajando arduamente con algo de olor a pestaña quemada. Eternamente agradecidas a ***BEFACO y 333 Modules*** por la cesión de algunos modulos para el ***Dinamodular.***

La conexión con ***Mutan Monkey*** también es notable y casi permanente. Al estar ubicadas casi cerca del barrio, y la afinidad para muchas movidas nos permite tener un contacto regular que esperemos que siga por mucho tiempo. Larga Vida a ***Mutan Monkey y Mutan Lab***

Otra de las movidas que nos petaron la cabeza fue contemplar la inmensa belleza de la obra de ***Marc Capdevila*** y poder ver como rugia su pieza Phonos entre bastidores. Una experiencia brutal que nos llenó de buena vibra y dopamina.

Fidelstorm es como un hermano y siempre que puede ha estado ahí apoyando la causa, y muestra de ello para este nº son las instantaneas que nos cedió y que capturó con su cámara. Agradecerle también desde aquí los materiales que aportó y hemos podido reseñar.

Y ya para acabar comentar que el collage de fondo de esta misma página lo ha aportado ***Amapolius***, puntal esencial para infinitas y multiples causas, y es parte de un proceso autoterapéutico, Artistico/Sonoro/Creativo/ Colaborativo y que pronto se tendrán más noticias al respecto.

Esperamos que tengas una lectura agradable

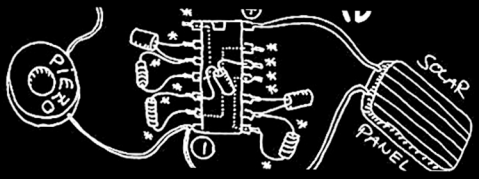
A Cuidarse !!!!

CIRCUIT COOKING CON STEFAN VOGLSINGER

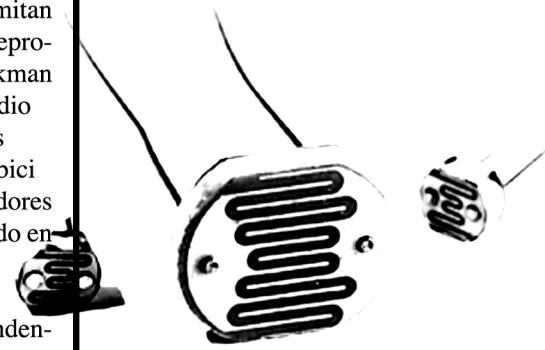
A finales del mes de Enero 2022 nos visitó el compa Stefan Voglsinger, para realizar un interesante taller y un concierto. Stefan es músico y performer originario de Viena. Estudió percusión en el Instituto Musical de Viena. Música y movimiento y Pedagogía en la University of Music and performing Arts en Viena y sonido para films en la Escuela Internacional de Cine y Televisión en Cuba. Le gusta focalizar en experimentos interdisciplinares trabajando con sonido e imagen, desarrollando performances o instalaciones audiovisuales incluyendo circuitos modificados y autoconstruidos. En el Centro Cultural de Viena Setkazen, modifica proyectores de films analógicos trabajando en una cámara obscura y lleva el estudio de sonido. Como dinamizador cultural, organiza conciertos regularmente y noches transdisciplinarias, también suele organizar talleres y encuentros de soldadura y Circuit cooking en escuelas y festivales. Trabaja en el Filmmuseum de Viena y coorganiza el festival Klangmanifeste y toca en La Vegetable Orchestra. En el taller se compartieron conocimientos y trucos para aumentar el rango de posibilidades auditivas a nuestro equipo o a cualquier acto performántico creativo, utilizando componentes sensibles a la luz para conseguir interesantes efectos y dotar a la experiencia de una energía auditiva envolvente. A contiuación, detallamos paso a paso un gran rango de posibilidades para pasarlo bacano y echar unas risas con fotoresistencias, puenteos, ducking, trémolos y panning. El workshop se basó en trucos y enseñanzas que el maestro Nic Collins compartió originalmente en su libro ¨The art of Hardware hacking¨ y tanto a nivel de asistencia como de resultados fue muy positivo.

Puedes saber más de lo que hace Stefan siguiendo estos vínculos.

voglsinger.klingt.org
setkastenwirn.at

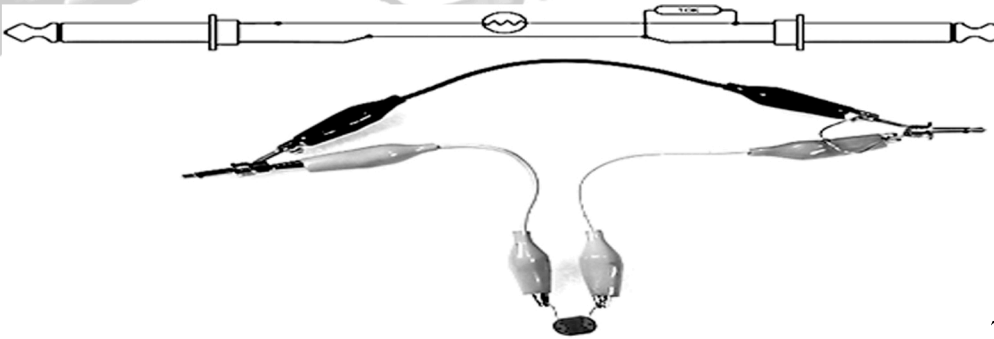


Para materializar con éxito este ejercicio vamos a necesitar:
2 fuentes de sonido diferentes que permitan encenderse y apagarse pueden ser reproductores de cassete tipowalkman, diskman o reproductor de Cd con salidas de audio
Una ristra de fotoresistencias o LDR`s
Luz intermitente tipo frontal o luz de bici
Un circuito básico de osciladores (Cualquiera de los que hemos publicado en anteriores números puede funcionar)
Unos cuantos Leds
Un buen surtido de resistencias y condensadores
Algunos conectores de entrada y salida cable
Bateria de 9v e interruptor
pinzas de cocodrilo
2 amplis o un mixer para mezclar 2 señales
Herramientas basicas...(Soldador, estaño, pelacables, alicates de corte y punta fina etc....)

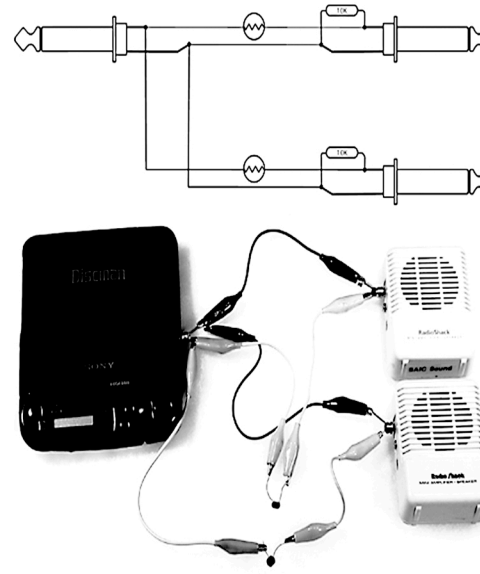


Como hemos podido comprobar en anteriores experimentos, modificando señales de sonido de juguetes con osciladores simples, las fotoresistencias cambian su valor en función a la intensidad de luz que reciben. Esta modificación de la resistencia puede afectar a la velocidad de un oscilado

Una fotoresistencia también puede usarse como especie de puerta para, por ejemplo, controlar el nivel de volumen que pasa, mutearlo o hacer fade in o fade out con otra fuente de audio distinta como un reproductor de Cd o un micro.
En una sala bien iluminada, haz las conexiones tal como se detallan en el circuito.
Si disponemos de una fuente de salida (Reproductor de CD o cassette) y una de entrada (Ampli) vamos a conectar una fotoresistencia entre el cable positivo que va de la salida (out) del reproductor de cd o de cassette a la entrada (in) del ampli. Y el cable negativo lo dejamos tal cual.
Enciende el ampli, dale al “play” del reproductor y asegurate que la señal de audio fluye correctamente.
Ahora es el momento de apagar las luces. Pillemos un frontal de montaña o luz de bici y pongámoslo en modo intermitente y lo vamos a colocar cerca de la fotoresistencia. El efecto que conseguiremos es que el volumen aumente cuando la fotoresistencia está iluminada y lo silenciaremos cuando el espacio esté en oscuridad. Este hack es súper sencillo. No vas a conseguir mutear del todo la señal, pero si que lograrás apreciar una notable diferencia de volumen entre luz y oscuridad.

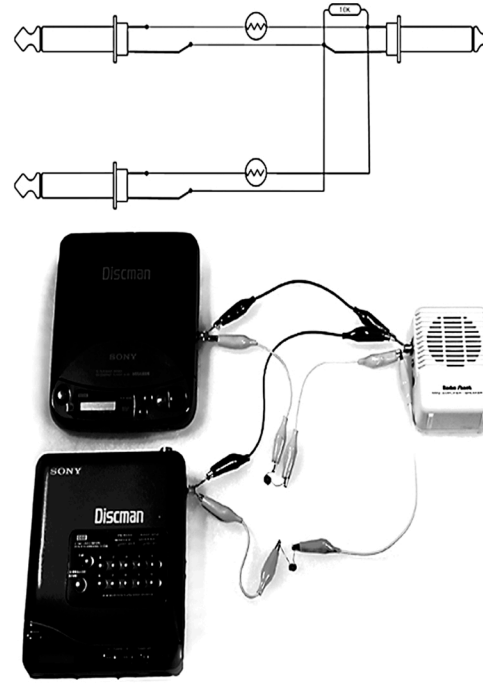


El reverso de la fotoresistencia es un poco trasluciente por lo tanto, funcionará mucho mejor si la colocas en el interior de la mano con el puño cerrado, o la tapas totalmente con cinta aislante. Puedes también aumentar el rango dinámico de este circuito (La oscilación de volumen entre "on" y "off ") añadiendo una resistencia de 10k entre la conexión de salida de la fotoresistencia y la tierra o negativo como se refleja en el esquema. Este circuito es muy sencillo, sin embargo es de gran efectividad cuando lo usamos como una puerta (Gate) de audio controlada.
Puedes utilizar cualquier tipo de señal de audio. Funciona como un procesador de señal pasivo y no necesita ningún tipo de alimentación eléctrica. El único requerimiento es la oscuridad, lo cual es perfecto para un escenario o una acampada bajo las estrellas.



PING PONG, PONG PING

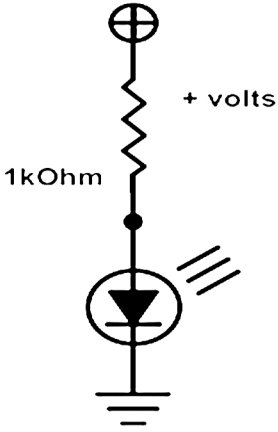
Añadiendo una segunda fotoresistencia y algunos conectores más, podemos expandir nuestra puerta o gate a un panner o mezcla de la señal controlada. Quedaría configurada tal como se ve en el esquema. Conecta el cable positivo de la señal de audio, la del reproductor de CD o cassette con dos pinzas de cocodrilo a dos fotoresistencias. Pinza una pata de una fotoresistencia hacia el positivo del conector de audio que entra en un ampli, y repite el mismo proceso con el 2º amplificador. Conecta juntos los cables negativos con otras 2 pinzas de cocodrilo. Busca un sitio con total oscuridad, reproduce el audio del reproductor de CD o Cassette, en- ciende los dos amplis, y pasa una linterna o frontal de luz, enfocando a las fotoresistencias, primero a una y luego a la otra. Como comprobarás el sonido se alterna entre los dos amplis, siguiendo el movimiento de nuestra luz enfocando a una u otra fotoresistencia.También podemos reconectar el circuito tal como se muestra en el esquema. En este caso vamos a utilizar dos fuentes de sonido diferentes y un solo amplificador. Primeramente pinzamos

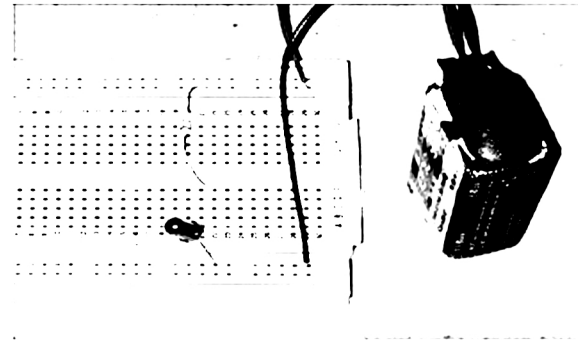


la salida positiva de una fuente de audio a una fotoresistencia, y hacemos lo mismo con la salida de la otra fuente, juntemos las 2 patas de las fotoresistencias y pinzémoslas en el positivo de la entrada del amplificador y después pinzamos el cable de señal negativo.
Pongamos la sala en total oscuridad, encendemos los aparatos y enfocamos con el frontal las fotoresistencias. Con este hack conseguiremos como un efecto mezcla o crossfade que irá y vendrá en función de la luz que apliquemos a las fotoresistencias.
También puedes configurar este circuito con 2 jacks de salida y otros 2 de entrada, utilizando 2 fuentes de sonido diferentes y 2 amplis como se indica en el esquema. Con este tipo de conexiones podemos conseguir el efecto de paneo, una mezcla, o una puerta de audio de 2 canales. Este circuito de paneo y mezcla puede seguirse expandiéndose con más fotoresistencias, inputs y outputs para hacer paneos de 4 canales, mixers de varios canales etc.
Los circuitos eléctricos controlados por luz como los que acabamos de mencionar ocupan un distinguido lugar en la antigua historia de la música electrónica. Circuitos con similar configuración han sido interpretados por grandes como David Tudor, Lowell Cross y otrxs compositorxs hackers antiguxs.

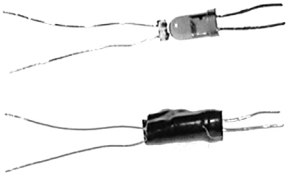
BLINKIES

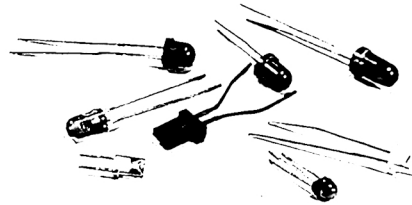
Un Led es una pequeña y sencilla fuente de luz que puede ser controlada de forma electrónica. El Led tiene una pata pequeña y otra más larga. Por regla general, la larga corresponde a la positiva. Cuando trabajemos con este componente, recuerda que tiene polaridad.
Tal como muestra el esquema de protoboard, está configurado para ser un circuito sencillo que emita luz, dependiendo como lo coloquemos, el LED se encenderá o no. Por lo tanto siempre tendrá que ir conectado con la orientación correcta. Otra cosa importante es que no podemos alimentar directamente a un led con la batería. Si así lo hacemos, no va a funcionar o lo vas a quemar. Para que esto no pase, deberemos conectar una resistencia previamente al led. Experimenta con distintos valores de la resistencia para obtener mas brillo en el LED. Las resistencias de 1K son un buen valor si estras trabajando con voltaje de 9V.
Para una configuración más avanzada de nuestro sinte autoconstruido, podemos añadir LEDS a la salida de cada oscilador con su resistencia de 1K previamente. Con ello conseguiremos el parpadeo del LED con la señal que reciba de cada oscilador.
Otro hack parecido es conectar un LED directamente al conector de audio out, y el LED parpadeará según el mix out final.

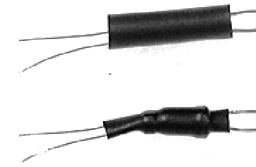


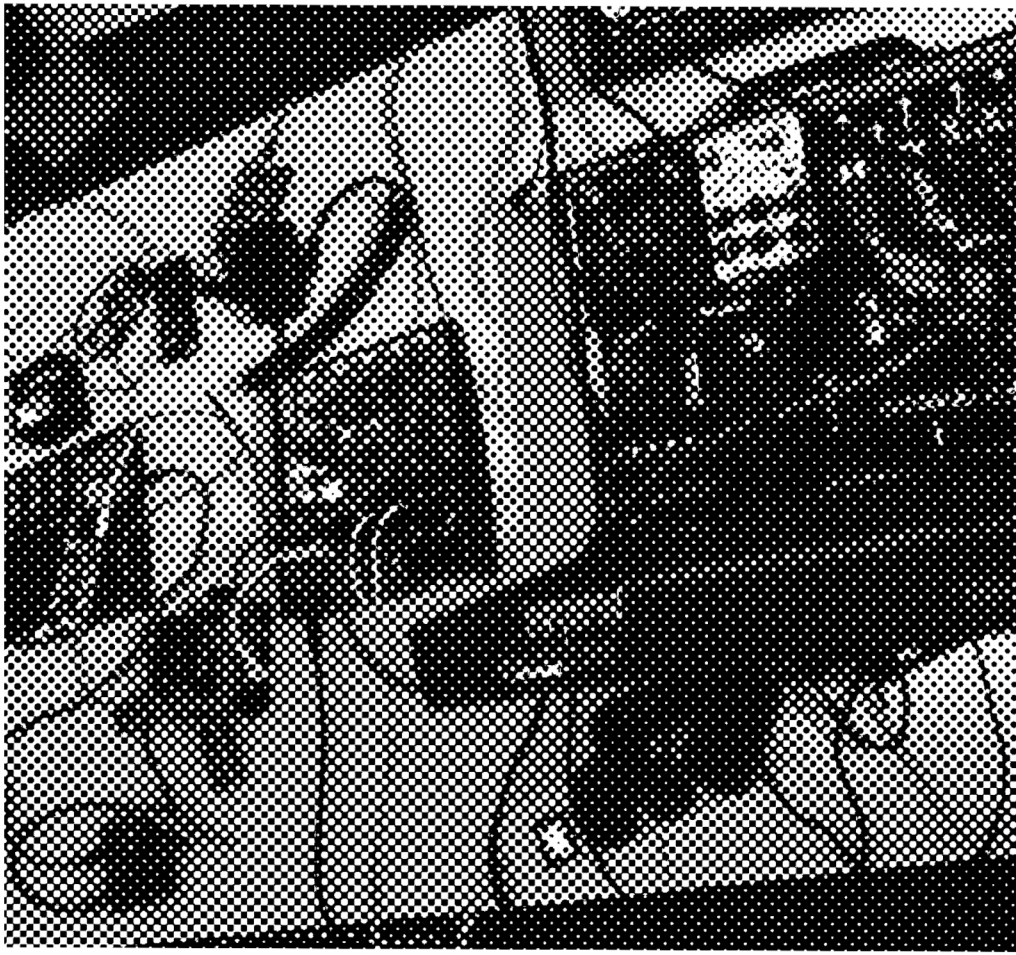


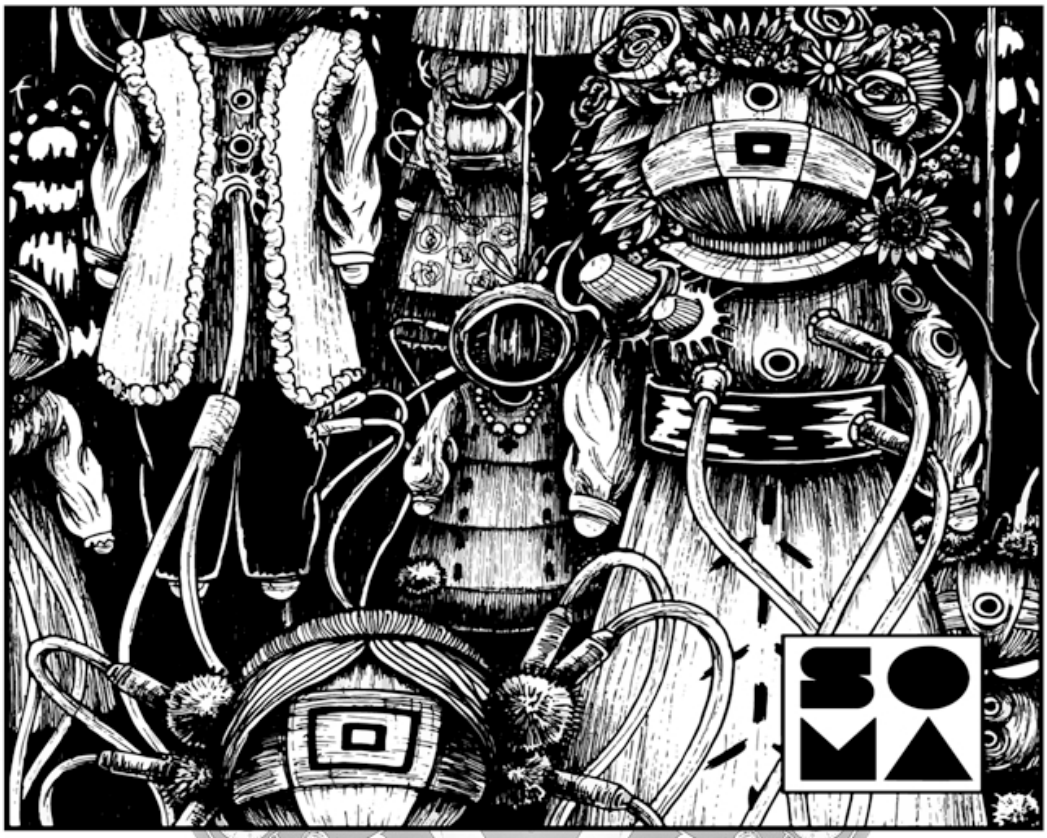
Y bien, para concluir este ejercicio añadiremos otro sencillo trick final que consiste en unir una fotoresistencia con un LED. En cualquier circuito básico con osciladores, si a la salida de la resistencia variable o pote, le añadimos una resistencia de 1k, por ejemplo, y un LED, conseguiremos que el LED parpadee siguiendo el pulso de onda del oscilador. Si sustituimos el pote por una LDR y la pegamos al LED enrollándola con cinta aislante, conseguiremos distorsiones, y cambios aleatorios de la frecuencia de oscilación y obtendremos el sonido "Chop Chop" que daba nombre al taller. Experimenta con diversos valores, tanto de Potes, LDR, y condensadores y sigue pegándote unas risas y divirtiéndote con las fotoresistencias.











El término "Soma", que en griego significa "cuerpo", además de su sentido original, incorporado a palabras de nuestro idioma como "Somático" o "Somatizar", ha hecho referencia a cosas distintas o se ha utilizado para otros fines. Comenzando por el ejemplo más antiguo, "Soma" era el nombre que lxs habitantes de la India antigua, daban al jugo que extraían de una planta y que, según el libro sagrado Rig-Veda, les permitía embriagarse para realizar sus ceremonias religiosas, durante las cuales, danzaban bajo el influjo de la sustancia psicoactiva. No es casualidad que un grupo de científicos undergrounds Rusos decidieran ponerle ese nombre a su laboratorio y empezar a desarrollar dispositivos sonoros combinando tecnologías experimentales con sistemas más convencionales, capaces de ampliar el nivel de consciencia y percepción con notables beneficios terapéuticos y de desarrollo personal. Una de estas máquinas llegó a nuestras manos gracias a Rob (Mutan Monkey) quien distribuye parte del "gear" de SOMA y al que agradecemos eternamente su aporte. Quantum Ocean es un tesoro escondido en tiempos podridos. La llave secreta para conectar con una misma y abrir puertas y umbrales desconocidos que aún la ciencia, en la actualidad, no ha conseguido razonar. Pura alquimia moderna en el S.XXI.

A continuación compartimos algunos textos que se incluyen en un minizine que se adjunta con el dispositivo y escritos por Vlad Kreimer, fundador de SOMA laboratory.

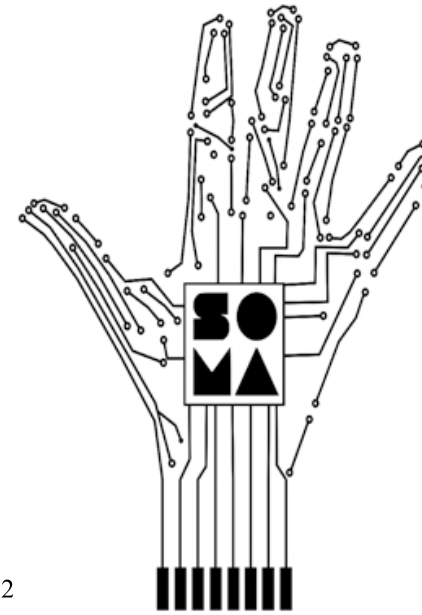
somasynths.com

The Incredible Quantum Ocean
by SOMA Laboratory

Me gustaría compartir algunas técnicas extrañas y poderosas que descubrí en la conjunción que existe entre la electricidad, el chamanismo, la ciencia y la espiritualidad.
Hace un tiempo estuve investigando intensamente algunos extraños proyectos y herramientas que fueron creadas en investigaciones undergrounds en proyectos de física en Rusia y algunas cosas tipo, Global Consciencious project elaborado en la Universidad de Princeton. Al mismo tiempo seguí haciendo prácticas inter nas, intentando descubrir la realidad que hay entre la modificación de estados de consciencia, las prácticas chamánicas y la fuerza y el mundo invisible a la que llamamos "alma", "espíritu", "energía vital" o "mundo interior". Algunos de mis estudios giraron en torno a tecnologías que podrían estar cercanas al elec tro-chamanismo, una forma de algo así como un cyber-zen. Muchos métodos y técnicas para realizar ensayos y ejercicios fueron desarrolladas basadas en esos dispositivos y en esas tecnologías. Con el paso del tiempo e implementando esa serie de ejercicios, me proporcionaron radicalmente nuevas formas de perci bir el mundo, la vida y a mi misma, como una profunda conexión con lo inconsciente con un toque mágico en la acción. Todos los dispositivos que creamos en SOMA son elaborados usando esas técnicas con un toque esotérico llevado a la tecnología que desarrollé durante ese periodo. Hoy día quiero compartir esos des cubrimientos con el mundo que creo sinceramente que se debería experimentar e investigar mucho más en ese campo. Siento que muchísima gente se podría beneficiar significativamente desde ello en sus vidas y su autoconocimiento y auto-desarrollo personal y sin ser menos importante siento que con este acer camiento podemos descubrir una nueva espiritualidad en tiempos donde hay cientos de miles de satélites pululando por los cielos al lado de ángeles guardianes y donde en el lugar más recóndito existe una conexión a internet.

El nombre de "Quantum Ocean" pone el foco en la base del fenómeno del universo, y lo que es llamado Caos, en el cual se puede observar en su estado puro de un nivel cuántico de estructuras de materia. Le puse este nombre al proyecto porque todos los efectos reales que descubrí durante esos experimentos estaban estrechamente conectados con diferentes formas de procesos caóticos naturales. Poco a poco me di cuenta de que existía una llave secreta y empecé a explorar hacia esa dirección intensivamente. Quantum Ocean es el primer proyecto electro-esotérico y electro-espiritual que se ha materializado listo para un lan zamiento público. Por supuesto el principal secreto no se encuentra dentro de la caja ni en el circuito, pero si en tu cerebro, por lo tanto en realidad esto es una práctica profunda de uso de un dispositivo electrónico como un icono de vida de la raíz más interna de vida y del Universo...una forma de alquimia interna moderna.

Vlad Kreimer. Laboratorio SOMA 2019



ODA AL CAOS

En concordancia con la ciencia contemporánea, en los inicios del universo, el mundo era una bola de pura energía sin ningún tipo de distinción entre sus partes y direcciones. Cómo hemos llegado a este mundo complejo como lo observamos hoy día?. Una gran parte de la respuesta se encuentra en el más básico y maravilloso fenómeno del Universo, el cual llamamos Caos. Debido a las caóticas fluctuaciones en el espacio, esta bola de energía primordial empieza a desarrollarse de forma asimétrica e irregular y forma una estructura primaria que más tarde se convirtió en conjuntos de galaxias y se formaron largos objetos en el Universo.

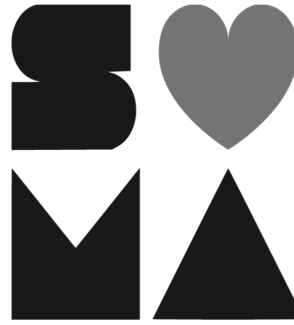
En cada paso evolutivo, el caos creado, crea diferencias, bifurcaciones y nuevas estructuras en todo aquello que era uniforme, y dió como resultado una increíble diversidad en un mundo tal y como lo contemplamos hoy día. Actualmente podemos decir que el Caos define los sitios exactos para todos los eventos y objetos en el espacio y en el tiempo.

Por ejemplo, tomemos la Tierra, porqué orbita y como gira alrededor del sol, está definido por líneas y leyes estáticas. Pero porqué el sistema solar se encuentra exactamente en ese lugar y porque la tierra tiene una determinada distancia con el sol además del tiempo de orbitación específico y sus estructuras químicas y físicas?. Todo eso, ha sido definido en su mayor parte por el caos. Lugares precisos para los ríos, océanos, árboles. Cada pequeña piedra, está definida por ello. Porqué es exactamente , en este momento mientras estás leyendo estas líneas, ha sido definido por fluctuaciones caóticas. Así como también tu personalidad o la razón en el interés que tienes en unas cosas u otras ha sido largamente determinado por mutaciones genéticas aleatórias.

Este exacto momento en el que estás leyendo , ha sido determinado por la estructura de tu día, la cual tiene un componente caótico significativo al igual que la actividad cerebral, la cual también tiene un comportamiento caótico. Entonces si tu buscas la última razón porqué todo tiene su lugar en el espacio y en el tiempo, ese razonamiento final, serán fluctuaciones caóticas. Eso es porque desde tiempos ancestrales todas las formas divinas (descubrieron información escondida sobre la gente, los objetos y los hechos) siempre han habido elementos caóticos en el proceso. Pero...Qué es el Caos y que sabemos acerca de el?. Solo eso es enteramente impredecible. Para la física básica, los procesos caóticos se asemejan a la decadencia radioactiva que en su mayoría tiene naturaleza cuántica, no podemos predecir los procesos pero al igual no pueden afectarlos, guiarlos o aislarlos en cualquier forma. Que es lo que, sin embargo supone que el Caos tenga una razón...Una fuente? Podría entenderse que la fuente u origen se encontrara fuera del Universo. Está aceptado mundialmente que el Universo no tiene límites ni centro, lo que significa que si somos capaces para saltar al otro lado, se puede producir en cualquier lugar. Que es lo que supone que el Caos pueda entrar y salir desde nuestro mundo y volver a su fuente originaria a través del otro lado, y retornar a nuestro mundo?. Puede suponerse de que el Caos tenga un mensaje escondido?. Uno de los más extraños e inexplicables y poderosos fenómenos esotéricos que permanentemente observé en mi vida eran esos hechos, gentes y procesos que no eran observables o no tenían alguna conexión razonada, sin embargo, había una conexión extraña de alguna forma o de otra. Por ejemplo, en un día particular, todos los transportes que tenía que pillar en mi camino, se retrasaban, y muchos equipajes estuvieron perdidos durante horas en cada lugar diferente. Todas las conexiones en ambos casos fueron puramente una coincidencia. La gente y los eventos no tenían una conexión prioritaria. A esos ejemplos los podríamos considerar de alguna forma inexplicable pero con relaciones y conexiones observables. Ese fenómeno es conocido como la Sincronía *

El famoso psicoanalista Carl Jung empleó el término Sincronía en el Siglo pasado, y observó el fenómeno en su trabajo y en su vida personal. Cualquiera de sus libros que hablan sobre ello son altamente interesantes. Jung lo describe como " un principio conjunto de conexiones sin causa" o solo "coincidencias significativas". La ciencia contemporánea también nos ofrece algunas explicaciones para este fenómeno. Las explicaciones se basan en la teoría de la probabilidad (y en particular siguiendo fórmulas de grandes números) y no se aplican como una forma obvia matemática en la vida real. Pero en mi opinión vale mucho la pena seguir investigando profundamente sobre ello.

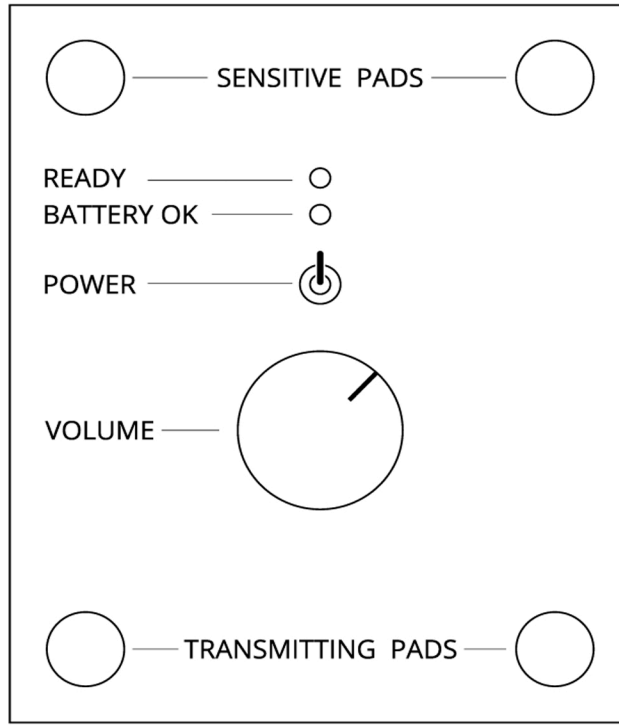
Se entiende como sincronía, la conexión que se establece fuera de causas y efectos físicos en el comportamiento o las propiedades de objetos, eventos y gente aleatoria. También se puede aplicar para conseguir información que es totalmente desconocida para ti misma, por ejemplo, como cuando conseguimos información sobre una situación futura desconocida gracias a un sueño profético. También tengo que decir que después de décadas realizando experimentos con prácticas chamánicas y esotéricas, mi conclusión es que si realmente existe este fenómeno que se encuentra fuera del conocimiento psicológico más profundo, también es una forma de sincronía, por ejemplo, como una inexplicable conexión entre objetos aleatorios que suceden de una forma que, en mi opinión, no tiene una explicación científica ni psicológica clara. Pero aún no teniendo una explicación, seguimos experimentando con ello, cada vez nos vamos acercando al día que consigamos esa explicación y ampliar nuestro conocimiento. Cuando y cómo se unen todos esos procesos, objetos y eventos en casos donde la sincronía está presente? Es necesario que todos ellos se encuentren en condiciones de vida real, lo que significaría que estarían conectados de alguna forma con el gran mundo y así mostrar un comportamiento natural.



Si se entiende que todos las formas específicas participantes en ese tipo de sincronía, necesitan tener un parte caótica importante dentro del mecanismo que define su actividad. De hecho todos los eventos de la vida real como el comportamiento natural de la gente en condiciones naturales están guiados por el caos a larga escala.

Esto es, como comentaba antes, una parte fundamental y profunda de todo lo que podemos llamar "real", "natural" o "vida". Sospecho que esto es porque es imposible de observar, demostrar o reproducir muchos fenómenos esotéricos o prácticas chamánicas en un Laboratorio científico si nos centramos en las reglas estrictas de la experimentación científica en laboratorios, todos los objetos tienen que estar aislados del "grande e inmenso mundo exterior" y ese componente caótico natural ha sido borrado de todos los procesos controlados siempre que ha sido posible. Así pues, podríamos suponer que el Caos es ese incomprensible hilo que junta eventos y objetos aleatorios de este mundo enteramente orgánico y crea sincronías en la vida en una forma ilógica, en una mente lineal ? Pongámonos a explorar hacia ese camino!

Los procesos caóticos más profundos y fundamentales que conocemos tienen cero puntos de fluctuaciones de campos cuánticos, que van con indiferencia de todas formas, en caso de que se encuentre dentro de una estrellas o entre un espacio de vacío total. Desde esas fluctuaciones todos los procesos caóticos cuánticos están derivados. Muchas de las fórmulas están por encima del un comportamiento sutil lleno de semiconductores que a la vez forman la base del circuito del dispositivo. Es por ello que me gusta llamarlo Icono Vivo de Caos. Así pues, con el dispositivo Quantum Ocean tendrás entre manos, una pieza del secreto más profundo del Universo, puede que sea la vía de entrada a las puertas que dan hacia afuera :) El Quantum Ocean genera ruido estéreo a tiempo real con propiedades especiales y contiene procesos analógicos estrictos basados en origen al caos cuántico. Fue diseñado en conjunción de la ciencia contemporánea y conocimiento espiritual y chamánico ancestral. El sonido y el comportamiento del dispositivo están diseñados en esa onda y pueden abrir puertas de tu subconsciente, de la misma forma que tu mente se conecta de forma inconsciente con la energía más profunda que fluye por tu interior y exterior y a la vez te puede ser útil para adquirir un conocimiento profundo sobre ti misma y el mundo que te rodea, donde en la mayoría de casos es inaccesible en estados mentales normales. Es un tipo de meditación moderna que puede ser eficaz para que ganes en autocontrol y cambie la concepción de quien eres y que significado le das a la vida. En tiempos ancestrales lxs humanxs escuchaban los sonidos de la naturaleza, y de los océanos y al oír el oleaje puede que encontraran respuestas a muchas de sus preguntas.



Hoy día si vives en una megalópolis, es difícil escuchar sonidos naturales como las olas del mar, y puede que en un futuro eso sea imposible. Con Quantum Ocean puedes sentir eso en cualquier rincón del Universo. Utilízalo como una fuente de sonido para practicar la transformación interna del presente y del futuro!

Jonathan García Lana / Tunipanea (Bélgica, 1985) reside y trabaja como artista y artesano en Bilbao, donde tiene su estudio desde 2010. Con un máster en Arte Contemporáneo, Tecnológico y Performativo (UPV/EHU) complementa su área de interés artístico con otras formaciones técnicas relacionadas con la electrónica, robótica, sonido, técnicas artesanales y técnicas de fabricación digital. Diseña y construye instrumentos musicales híbridos mezclando ideas, formas y recursos tanto de origen tradicional como contemporáneos, una práctica que enmarca en el área de la luthiería experimental. Su pasión parte de la fascinación por el fenómeno del ritual sonoro con una perspectiva amplia, multicultural e histórica pero con una aplicación en la práctica artística contemporánea. En la búsqueda de comprender la relación del ser humano con el medio sonoro, se especializa en investigar la gran variedad de herramientas expresivas que hemos inventado a lo largo de la historia, en forma de artilugios y mecanismos de increíble inventiva.

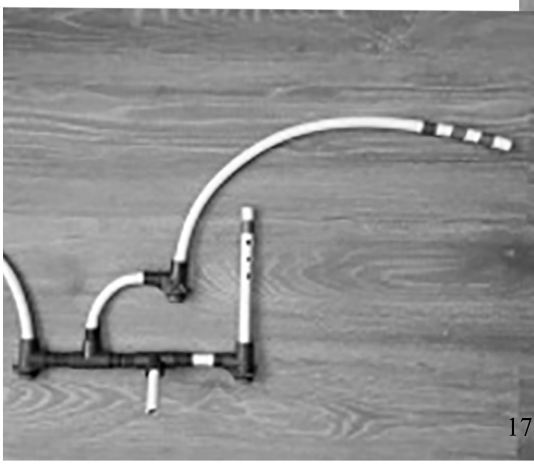
La mayoría de sus investigaciones son prácticas y derivan en diversas actividades de cara al público en forma de eventos divulgativos con música en directo, talleres de luthería experimental y exposiciones. Además desarrolla proyectos cuya estructura es experimental siendo el más importante LUTITEKA (activo desde 2019) con su propio programa de actividades que incluye el préstamo de instrumentos musicales experimentales.

Nos pusimos en contacto con Tuni por la posibilidad de viajar a bcn por unos días y realizar algún taller y él accedió sin problema alguno. En la Dinamo construimos un instrumento de viento que tiene catalogado dentro del apartado de Aerófonos. Si bién el taller no triunfó mucho a nivel de asistencia, si que fue productivo a nivel de resultados ya que se consiguieron tocar algunas notas y hacer algún drone. A continuación os dejamos un poco de info acerca de este curioso instrumento.

Muamut es un instrumento de viento que tiene un bordón y un tubo con agujeros para hacer variaciones melódicas. El sonido lo produce un sistema de membranas que pueden sacarse de diferentes objetos comunes como son globos, guantes desechables, bolsas de plástico, etc. Cada material ofrece diferentes posibilidades sonoras y durabilidad en el tiempo. Hay numerosos ejemplos del mecanismo en la red así como buenas instrucciones en el famoso libro de Bart Hopkins "***MUSICAL INSTRUMENT DESIGN***". Tampoco hay que perderse como buen ejemplo la construcción y virtuosismo de Nicolas Bras (Musiques de nulle part). Los Materiales. -Tubo sanitario triplex, uniones de PVC, globos y gomas elásticas.

Para la ocasión, se ofrecía a lxs participantes la posibilidad de fabricarse un Muamut sencillo (Solo con un tubo) o uno doble, con el cual aumenta la vibración y la resonancia. Hay que decir que Tuni, es un crak también con la impresión 3D y el mismo, diseña y fabrica las piezas para ensamblar los diferentes tubos. Si le escribes y le pides los archivos, seguro que te los pasará sin problema. En ese caso solo tendrías que conseguir el tubo de pvc, hacer los agujeros,y colocar plástico bien tenso sujetado con sus correspondientes gomas.

Otro detalle es que alargando el tamaño del tubo podremos conseguir tonos más graves.



En abril de 2018 el colectivo Toplap Barcelona empezó su residencia en el centro de creación artística Hangar. Los fundadores del colectivo fueron Lina Bautista (Linalab), compositora, e Iván Paz, doctor en física y músico. Pronto organizaron la primera Algorave a la que se unió Niklas Reppel, entusiasta live coder. Gracias a las actividades organizadas por el colectivo, como talleres y conciertos, pronto empezó a juntarse una camarilla de artistas del live coding que rápidamente se convirtió en una comunidad muy activa y diversa.

Pero, qué es esto del live coding? Principalmente es una disciplina artística, un modo de expresión artística. Aunque también es activismo social y político. Vayamos por partes. El live coding se define a sí mismo como la disciplina en la que la artista crea su obra en vivo y en directo escribiendo código. Con un proyector, muestra la pantalla de su ordenador ("show us your screen") para que el público pueda ver qué es lo que está escribiendo, haciéndolo partícipe del proceso creativo. Principalmente esto se hace para generar música algorítmica o visuales, pero ya hay artistas investigando por otros caminos.

El hecho de enseñar la pantalla es pieza fundamental de la disciplina. Implica un compormiso con la transparencia, el anti-obscurantismo, el compartir conocimiento, mostrar el pensamiento y fomentar el "robo" de ideas. Esto va en contra de la mayoría de otras disciplinas artísticas, incluso del concepto de "originalidad". Compartir ideas, procesos, herramientas, es lo que mueve y une a la comunidad. Hay muchísimas herramientas para hacer live coding. Todas ellas open source y gratuitas. Muchas artistas están incluso creando sus propias herramientas. Todas son modificables, algunas necesitan grandes conocimientos para usarlas o modificarlas, pero otras se pueden aprender en cinco minutos. Si sabes escribir, puedes hacer live coding.

Y aquí es donde entramos en el lado socio-político del live coding. Vivimos en una sociedad cada vez más tencológica, y las grandes tecnomultinacionales intentan controlar todos los estadios del mundo tecnológico, desde la producción hasta la extracción de datos, pasando por el diseño de hardware y software. Parece que para poder usar tecnología, sólo se pueda contar con los productos acabados (y cerrados) que ponen en nuestras manos, porque "hacer tecnología" es cosa de una élite de ingenieros eruditos con acceso a conocimientos a los que jamás puede tener acceso el pueblo llano. Es lo mismo que pasaba con el alfabetismo en la edad media; una élite culta que sabía leer promovía la creencia de que sólo los tocados por Dios podían saber leer y escribir. A un plebeyo jamás se le ocurriría ni pensar que podría apren- der a leer, incluso que sería bueno. Con la programación pasa lo mismo. El live coding es una puerta de entrada MUY accesible para cualquier persona con un mínimo de curiosidad y que conozca las letras del aflabeto y los números. El movimiento live coder contribuye así al empoderamiento tecnológico frente a las élites usurpadoras y exclusivistas. Hacer live coding es una manera de tomar control sobre las máquinas que pretendían usar para controlarnos a nosotras.

El live coding no discrimina. Promueve la paridad en los espectáculos y procura cuidar las interacciones dentro de la comunidad abierta, sin dogmas. No se favorecen personas, ni herramientas, ni gustos. Hay también movimientos live coders luchando contra el colonialismo muy presente incluso en la tecnología, por ejemplo en el hecho de que la mayoría de lengua jes de programación són en inglés. El virtuosismo no está enaltecido. No sólo se acepta el error, si no que se abraza como elemento indispensable de la obra artística. El riesgo abre puertas, y arriesgarse es arriesgarse al error. Sin el error nos quedamos donde estamos. Toplap Barcelona es sólo un nodo de una comunidad mundial de live coding (TOPLAP). Es, eso sí, uno de los más numerosos y activos. Cada último jueves de mes se junta en Hangar para hacer una sesión rela jada llamada From Scratch. Cualquier persona puede apuntarse. Cualquiera! Sólo hay dos reglas:

1) las artistas tienen exactamente 9 minutos cronometrados para intentar crear una pieza empezando con la pantalla en blanco;

2) al pasar los 9 minutos el público DEBE OBLIGATORIAMENTE aplaudir, sin importar el resultado final de la pieza, incluso –y especialmente– si no ha pasado absolutamente nada y el resultado es un sliencio oscuro. Este formato proporciona a las nuevas artistas un entorno amigable y propicio para empezar, y un lugar de experimentación para las live coders más expertas. Desde hace un par de meses se ha establecido también una Algo jam con “teclado abierto”. Es cada segundo jueves de mes en el bar l’Eixerit (Torrent de les flors 113, Barcelona). El live coding es, sobretodo, comunidad. Es arte, pensamiento y conocimiento compartido. Vengan (o vayan) a hacer live coding!

PRIMEROS PASOS CON HYDRA

TUTORIAL - WORKSHOP

Lxs Compis de Toplap bcn realizaron un interesante taller compartiendo sus conocimientos para el uso de software para crear música y visuales a tiempo real y picando codigo sin plugins ni filtros. A saco!
Para crear música se compartieron trucos para SuperCollider y para los visuales se utilizó la plataforma Hydra. Aquí tienes un pequeño tutorial que hemos pescado de la red para iniciarte y dar tus primeros pasos con Hydra y currarte unos visuales molones.

```
,0.8).rotate(0.11, 0.01).modulate(osc(10, 0)
.color(0,0.8,1)).out(o0)
,0.7,0.5).diff(o0).modulate(o1,0.05).out(o1)
```

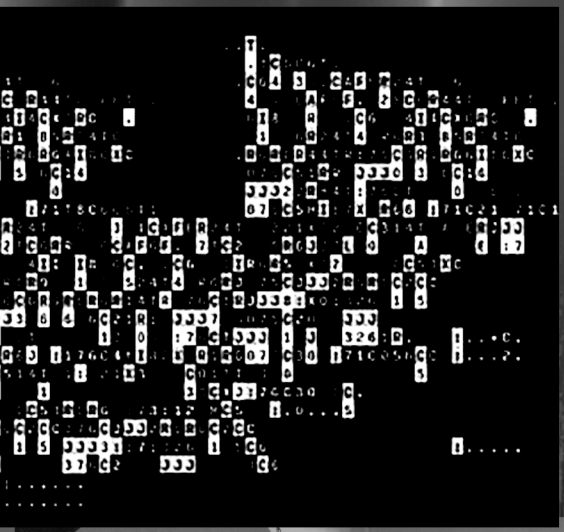
Hydra es un sintetizador de video y entorno de codificación en vivo (livecoding) que funciona sobre el navegador. Es de software libre y está pensado tanto para principiantxs como expertxs.

Hydra está escrito en JavaScript y compila a WebGL para generar visuales. La sintaxis del mismo está inspirada en la síntesis de video analógica y modular, donde se generan visuales a través de la interconexión de señales con distintas transformaciones.
Hydra se puede usar para:
-mezclar y añadir efectos a las imágenes de una camara, una pantalla, un stream o videos
crear visuales generativas y audio reactivas, y compartirlas en internet con otras personas
-usarse en combinación con otras liberías de JavaScript tales como p5.js, Tone.js, THREE.js o gibber
-añadir efectos de video interactivos en un website
experimentar y aprender sobre retroalimentación de video (feedback), fractales u otras operaciones visuales
streamear video entre navegadores y codear en vivo con otras personas a través de internet

Para más información e instructivos puedes visitar: la documentación interactiva, una lista de funciones en Hydra, la base de datos comunitaria de proyectos y tutoriales, una galería de sketches hechos por usuarios, y código fuente en github,
También puedes visitar el servidor de Discord y el grupo de Facebook para usuarios y contribuidores de Hydra.
Si disfrutas de Hydra, por favor considera contribuir a su desarrollo <3 .

Hydra también es una plataforma de live coding para síntesis visual basado en los desarrollos visuales que los sintetizadores análogos generan. Hydra es un proyecto open-source desarrollado por Olivia Jack. https://ojack.github.io/
Este es un tutorial en proceso que está abierto a colaboradorxs.
Cómo acceder/ejecutar Hydra |
Hydra se puede acceder/
en navegador =>
https://hydra-editor.glitch.me
Más información:
https://github.com/ojack/hydra
localmente =>
1. Descargando/instalando Atom. https://atom.io/
2. Instala (dentro de Atom) el paquete "atom-hydra" visitando Preferencias/Instalar.
3. Reinicia Atom. Ve a Paquetes/atom-hydra/toogle
4. Crea un archivo con la extensión .js y corre cualquier ejemplo.
Más información:
https://github.com/ojack/atom-hydra
Cómo ejecutar los ejemplos de este tutorial | Los ejemplos se puedes copiar/pegar y ejecutar en la versión de navegador de hydra presionando ctrl+Enter.
Localmente:
1. Instala hydra localmente.
2. En github => presiona "clonar o descargar". Se puede descargar el projecto como zip o clonar usando la terminal (https://help.github.com/en/github/creating-cloning-and-archiving-repositories/cloning-a-repository) .
3. Abre el folder del projecto en Atom. Ve a Paquetes/atom-hydra/toogle.

```
.1,0.8).rotate(0.11, 0.01).modulate(osc(10, 0).rot
1).color(0,0.8,1)).out(o0)
(1,0.7,0.5).diff(o0).modulate(o1,0.05).out(o1)
```



4. Navega por los ejemplos que tienen la extensión .js
5. Ejecuta líneas de código con shift+Enter | ejecuta bloques de código con ctrl+Enter

Referencias | References Information
Hydra Examples - Olivia Jack https://github.com/ojack/hydra-examples
Funciones/Functions - Olivia Jack https://github.com/ojack/hydra/blob/master/docs/funcs.md
Hydra Book - Naoto Hiéda https://hydra-book.glitch.me/
Hydra Facebook Group https://www.facebook.com/groups/1084288351771117/
colaboradores |
Jessica A. Rodríguez [México] - McMaster University

Adversarial Noise

Javier LLoret Pardo

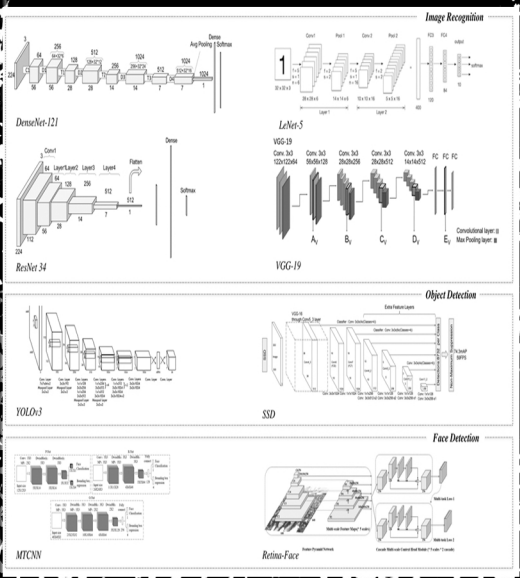
Los ataques adversarios y/o el ruido adversario son métodos de Inteligencia Artificial que, mediante la inserción de ruido visual en imágenes que son capaces de confundir a sistemas de visión por ordenador y reconocimiento de imagen. En Noviembre del pasado año recibimos la visita de Javier Lloret, creador multidisciplinar, quien nos compartió su conocimiento acerca de investigaciones y estudios que el habia elaborado sobre el tema. Mientras el Capitalismo de la vigilancia está en pleno auge y expansión, siguen habiendo grietas y errores de sistema

javierlloret.com

/// Redes neuronales ///

Trevor Paglen, en su ensayo "Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)" afirmó: "La cultura visual humana se ha convertido en un caso especial de visión, una excepción a la regla". En los últimos años, el auge de la Inteligencia Artificial (IA) aplicada a las tareas de visión por ordenador, en forma de redes neuronales, ha cambiado nuestro dominio visual, convirtiéndose estas en el modelo de visión más extendido, y por ende, en objeto de estu

En la imagen adjunta al artículo se pueden apreciar representaciones de varias redes neuronales convolucionales utilizadas con frecuencia en tareas de clasificación de imágenes, detección de objetos y detección de rostros. Para lograr clasificar el contenido de una imagen, estas redes se entrenan con miles de imágenes etiquetadas, aprendiendo a clasificar imágenes que nunca han procesado antes. La intersección entre la visión por ordenador y la Inteligencia Artificial (IA) es un campo de investigación en continua evolución. Continuamente, se presentan nuevos sistemas de visión de IA con el objetivo de elevar su eficacia. Cada vez que emerge una nueva red neuronal, esta suele incluir un gran conjunto de variantes.



/// Los límites del observador ///

Cualquier ataque, para tener éxito, debe tener en cuenta los límites del observador. En la Segunda Guerra Mundial, la táctica militar conocida como "ecos falsos" consistía aviones arrojando papel de aluminio para engañar a los radares. En aquella época, no era posible hacer que un avión fuera invisible para los radares. Los "ecos falsos" se utilizaban crear confusión en el enemigo presentando varias alternativas con la intención de llevar al enemigo a un estado de inacción o indecisión. Las técnicas conocidas como Ataques Adversarios o "Adversarial Attacks" aprovechan los límites de percepción de los omnipresentes sistemas de visión por ordenador basados en redes neuronales.

Vladan Joler y Matteo Pasquinelli en su ensayo "Nooscope" afirmaron:"Los instrumentos de medición y percepción siempre contienen aberraciones. Del mismo modo que las lentes de los microscopios y telescopios nunca son perfectamente curvilíneas y lisas, las lentes lógicas de la IA incorporan fallos y prejuicios". En esta analogía con las lentes ópticas se ponen de manifiesto las limitaciones de IA, y aunque "Nooscope" se centra principalmente en resaltar la problemática de los prejuicios que afectan a estos sistemas, sus vulnerabilidades a los Ataques Adversarios son otra manifestación de las limitaciones de las redes neuronales.

/// Ataques Adversarios ///

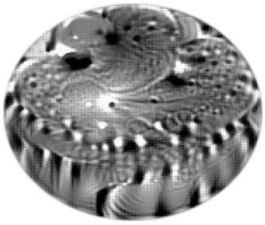
El número de publicaciones y noticias sobre Ataques Adversarios ha crecido significativamente en los últimos años, recibiendo la atención de comunidades con motivaciones muy diversas. En el campo de la ciberseguridad, y en gran medida en el campo de la IA, los Ataques Adversarios son percibidos como un error en el sistema que necesita ser corregido. Esto no debería sorprender si pensamos en la amplia gama de tareas críticas en los que se están utilizando estos sistemas de visión basados en IA, siendo los coches autónomos un representante notorio. Varios estudios sobre Ataques Adversarios han demostrado que es posible generar adhesivos que incorporan Ataques Adversarios camuflados y que son capaces de confundir a los sistemas de visión basados en redes neuronales. Con la inminente adopción de coches autónomos, los Ataques Adversarios no son solo un concepto teórico o una curiosidad, sino que pueden ser percibidos como una amenaza para la seguridad.

Por el contrario, los ciudadanos preocupados por las prácticas de vigilancia intrusiva podrían hacer una doble lectura de los Ataques Adversarios. Por un lado, estos ataques pueden ser percibidos como una razón más para ser escépticos respecto al creciente uso de la IA para toda clase de tareas y, por el otro, como una oportunidad para intentar escapar de las prácticas de vigilancia intrusivas por medio de prácticas o gestos de resistencia. Estos gestos pueden adoptar múltiples formas, incluyendo el desarrollo de nuevos Ataques Adversarios, de herramientas de código libre que faciliten el uso de estos ataques, la difusión de pegatinas adversarias, la publicación de guías y artículos relacionados, la organización de talleres y debates públicos para informar al ciudadano, etc.

/// Paradoja Adversaria ///

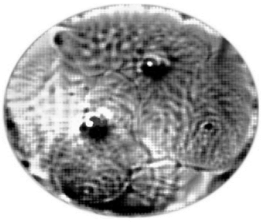
La proliferación de publicaciones científicas relacionadas con Ataques Adversarios no se centra exclusivamente en los ataques, sino también en el desarrollo de métodos de defensa. Cada nuevo ataque desarrollado, inevitablemente llevará a la eventual publicación de un método de defensa para contrarrestarlo. Esto presenta una interesante paradoja, cada Ataque Adversario desarrollado será eventualmente utilizado para hacer estos sistemas más robustos y menos vulnerables. Por lo tanto, los Ataques Adversarios no son infalibles, pueden ser contrarrestados. De hecho, los Ataques Adversarios son eficaces en condiciones muy

KITE - XCEPTION



BAKERY - VGG19

TOASTER - RESNET50



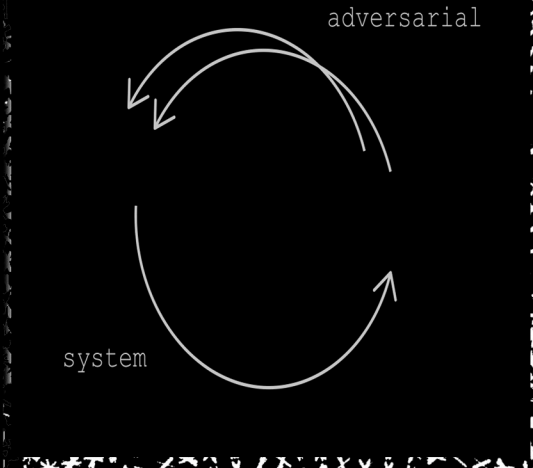
TEDDY BEAR - VGG16

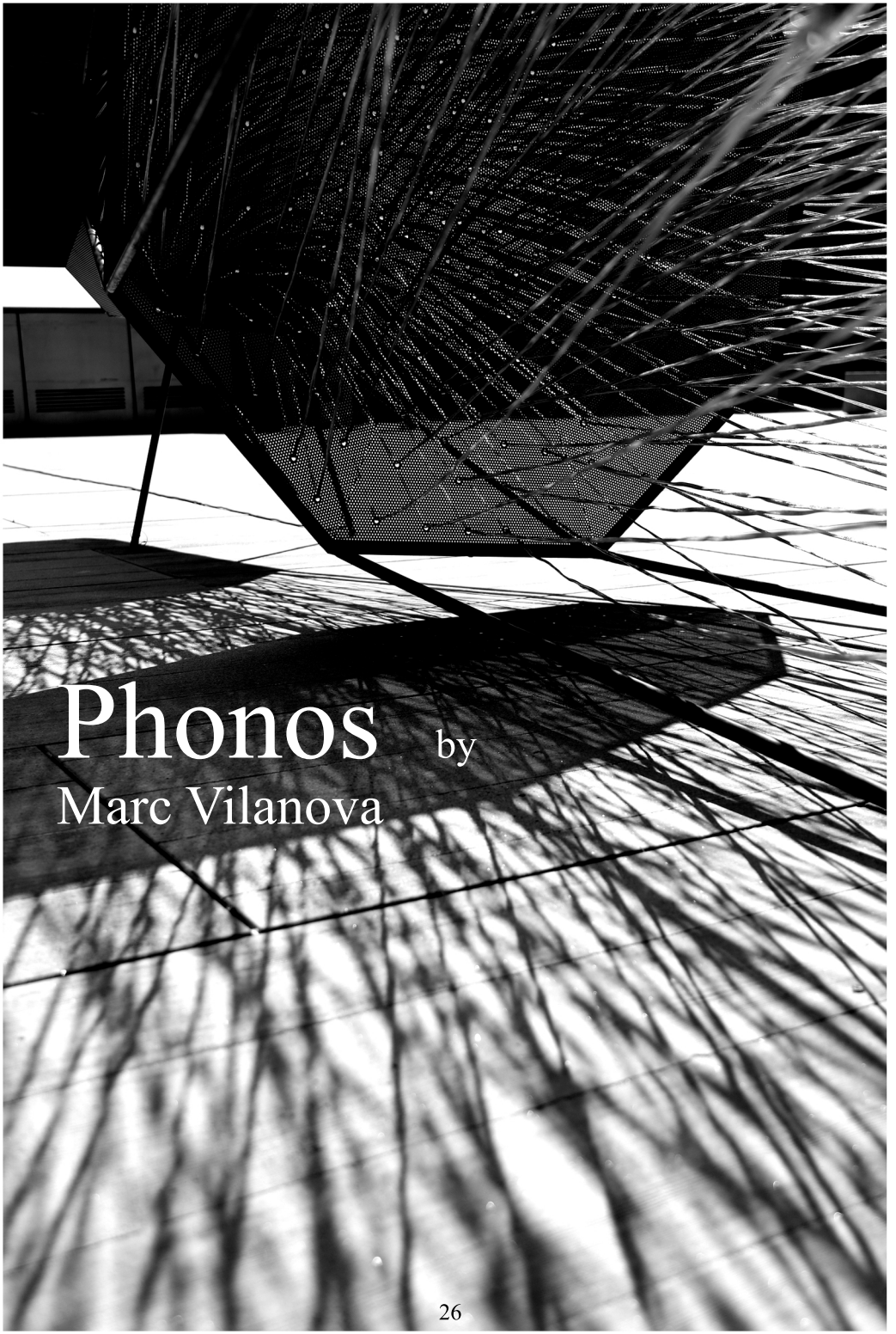
SYRINGE - VGG16

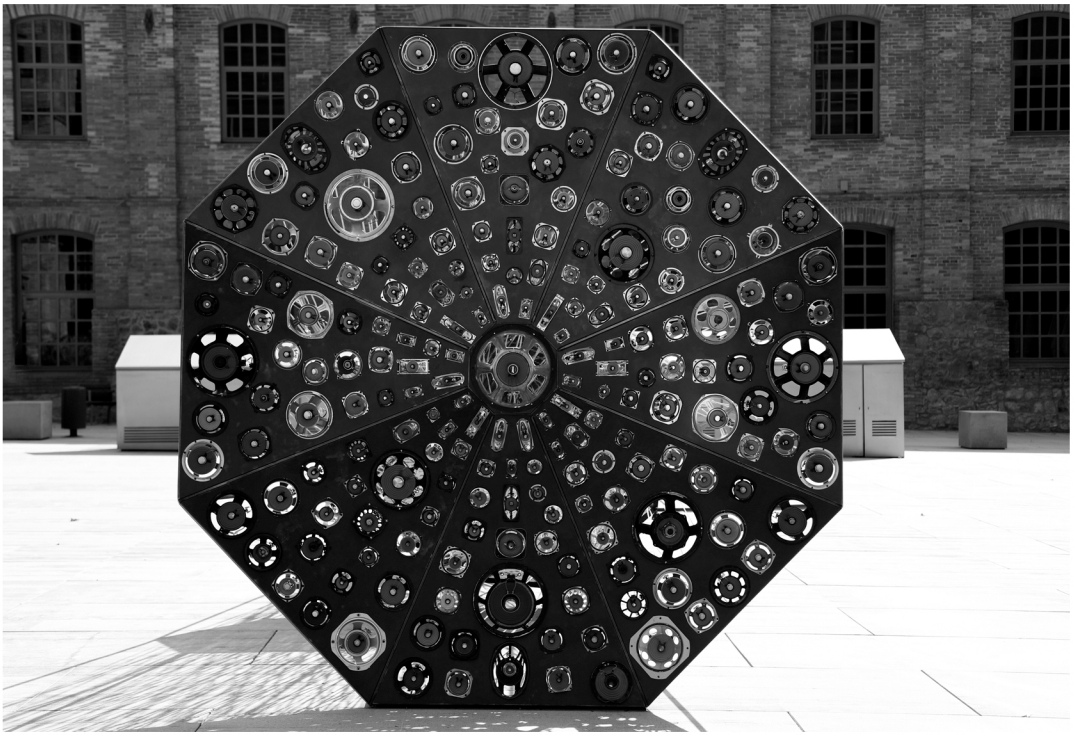
ASSAULT RIFLE - INCEPTION-V3

concretas. Si bien tienen un mayor porcentaje de éxito con imágenes digitales, cuando son empleados en un entorno no digital, en forma de pegatinas, ropa, complementos, etc., las condiciones necesarias para que sean eficaces son mucho más difíciles de controlar. La iluminación, la técnica de impresión, la cámara, el ángulo de visión son algunos factores que influyen en la eficacia de estos ataques.

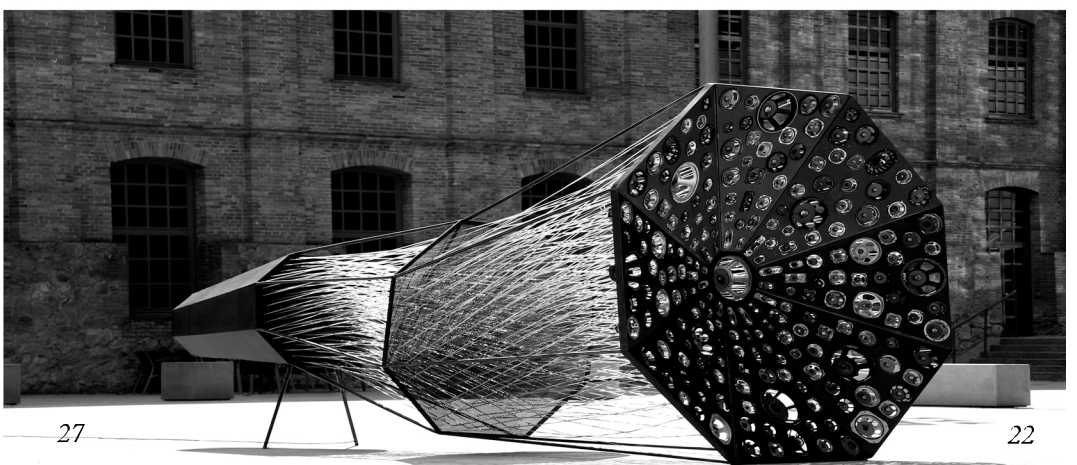
Todos estos factores que dificultan la efectividad de estos ataques pueden hacernos reevaluar las expectativas generadas por el gran número de artículos publicados al respecto. Aunque la fragilidad de estos ataques no los hace menos significativos. Cuando se dan las condiciones necesarias, los Ataques Adversarios tienen el potencial de provocar el mal funcionamiento de los sistemas de IA, con todas las consecuencias que eso conlleva. Está por ver si estas vulnerabilidades de las actuales redes neuronales influirán en la percepción que tiene la sociedad de la IA, a menudo presentada por la prensa como infalible o como sinónimo de progreso. Este sería un primer paso para fomentar un pensamiento más crítico en lo que se refiere a la creciente tendencia de utilizar modelos de IA en todos los ámbitos, sin evaluar los riesgos y consecuencias.




Phonos by
Marc Vilanova



Gracias al compa Llo, quien ha asistido a numerosos talleres en Dinamo, recibimos el contacto de Marc Vilanova. Marc nos escribió por si podíamos aportar nuestros humildes conocimientos para reparar algunos altavoces de una escultura en la que él estaba trabajando. Cuando recibimos los detalles, fotografías y la descripción del proyecto, no salimos de nuestro asombro por su gran ingenio y la majestuosidad, inmensidad y brutalidad de la obra en si. Tras el cruce de algunos mails, Marc nos comentó que estaba trabajando en un recinto cercano y que allí se encontraba la criatura. Como nos caía en la zona decidimos ir en su búsqueda y el encuentro nos dejó alucinadas. Pudimos disfrutar de esta maravilla cara a cara entre bastidores con el privilegio de tocarla con nuestras manos y verla en ejecución, así como disfrutar de todo su complejo mecanismo y sentirlo.



Phonos es una instalación escultórica que re usa más de doscientos altavoces reciclados.
Los altavoces en lugar de sonar, actuan con un elegante movimiento de frecuencias infrasónicas. Frecuencias que existen por debajo de nuestro rango auditivo. Con este movimiento, la pieza resalta el poder mostrar lo visible de lo inaudible. Cada altavoz está presentado sin su membrana, dejando todo el cable y el imán al descubierto en su propia suspensión.
En ese estado y recibiendo frecuencias por debajo de los 3 Hz, el cable de la bobina se mueve de forma lenta y elegante, lo suficiente para ser percibido por el ojo humano.
A la transducción del altavoz le sigue un proceso doble: eléctrico- mecánico-acústico.
Si nos detenemos en el primer estado donde las ondas eléctricas se transforman en movimientos mecánicos y a la vez estos movimientos producen sonidos. La conversión de esta energía mecánica hacia ondas acústicas no es perceptible para el oido humano ya que se trabaja con frecuencias infrasónicas.
Un total de 208 altavoces están colocados en una estructura octogonal de 3 metros de diámetro, generando un collage de varias capas, colores y tamaños diferentes. La forma de la estructura simula y representa un imponente y espectacular megáfono o altavoz. La estructura (3m x 5m x 3m) está forjada en hierro y contiene más de 800 m. de cable de audio conectado a cada altavoz desde el octágono frontal hacia el vórtice del cono de la pieza. La tensión de esos cables se convierte y forma parte de la estructura y sus curvas la dotan de una sensación de brillo y movimiento.
Todos los dispositivos electrónicos envian una señal independiente para cada altavoz que están emplazados en el módulo final. Con la ayuda de una computadora y un software que genera 208 señales diferentes de audio creando una coreografía de movimientos sincronizados entre los distintos altavoces. Un algoritmo basado en el comportamiento natural colectivo parecido al vuelo de un grupo de aves, o al movimiento de un banco de peces, genera unos patrones entre cada altavoz. La idea es que este movimiento se transmita entre un altavoz y otro, y la pieza se perciba como un organismo vivo que respira, y pulsa de forma impredecible y orgánica

El software realza una experiencia expresiva para cautivar a la audiencia por sus beats constantes y la sensualidad de sus movimientos y su perseverancia .
La escultura proporciona una experiencia inmersiva de una forma totalmente autónoma sin la necesidad de utilizar el factor humano mientras funciona.
Este hecho también justifica el uso del un altavoz potente, un elemento clave y esencial durante la revolución de la grabación de la música, muchas veces como elemento indispensable de la música en vivo. Esta automatización temprana, casi olvidada sirve como precedente de un imaginario de futuro de repuestos tecnológicos que pueden actuar también dentro del campo creativo.
The softwarePhonos (2020)
3m x 5m x 3m. 208 channel sound, 208 speaker cones,
104 ampli ers, 26 audio interfaces, audio cables, steel,
custom software.
puedes ver un video de la presentación del proyecto siguiendo este enlace
https://vimeo.com/480402075/12dc26ee8e
Video of the presentation 28.09.2020
https://vimeo.com/483573952/5845768131

puedes saber más de la obra de Marc a través de este vínculo.

https://marcvilanova.com

PULSANDO CON

LATIR SINCRÓNICO

Durante más de 2 meses estuvimos haciendo una residencia en la Dinamo con Marina Barnsy e Isil Sol, performers con creatividad extrema y componentes del proyecto Materic.org quienes nos contactaron para desarrollar y materializar un dispostivo que fuera capaz de captar los latidos del corazón humano y poder amplificarlos a través de un sistema de sonido potente con subwoofers y tal. El proceso lo han ido documentando mediante sus redes sociales y que puedes obtener más info de este proyecto siguiendo los vínculos que al final detallamos.

El siguiente texto detalla y documenta todos los pasos durante el proceso creativo, en el cual compartimos saberes, experiencias y bellos momentos.

Al plantearnos la idea, nos vino a la memoria, un proyecto similar que ya documentamos debidamente en el # 4 del zine. Se trataba de un estetoscopio electrónico amplificado a base de opamps (amplificadores operacionales), filtros pasa bajos, y un microfono elecret en una cápsula a modo de captor de sonido, pero esta vez dedidimos cambiar el micro captor por un piezo.

Después de algunas búsquedas y consultas en la red, encontramos un sencillo esquema compuesto principalmente por un chip que conociamos bastante bien, ya que habíamos realizado numerosos proyectos con el (LM 386), y un transistor. (BF 245) combinado con algunos condensadores y resistencias.

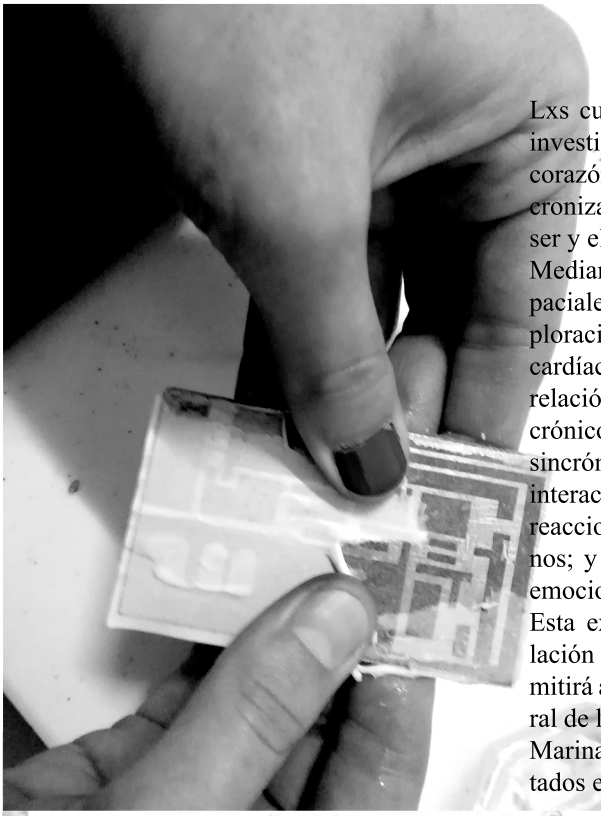
Como hemos citado anteriormente, en este caso nos apetecia cambiar de elemento captor y nos decantamos por un piezo. Sabíamos que si lo encapsulábamos correctamente y con los materiales adecuados, tendríamos medio dispositivo hecho y como lxs compis ya habían experimentado por su cuenta anteriormente, contábamos con 2 estetoscopios clásicos, de los que reciclamos las boquillas, y algunas partes de los empalmes de los tubos de goma.

Esta parte del proceso fue un poco laboriosa y delicada ya que los diámetros de la boquilla y el piezo tenían valores diferentes y a la vez teníamos que aislar las conexiones del micro, para que no tocaran con la boquilla metálica, pero una vez superada esta etapa lo demás fue saliendo solo.

Tras realizar los primeros testeos en protoboard, nos dimos cuenta de que el esquema elegido, contenía algunos errores, pero como el chip lo conocíamos bien dimos con los gazapos rápidamente y pronto obtuvimos los primeros resultados. Sinceramente, con que funcionara el circuito, ya nos dábamos por satisfechas. Durante mucho tiempo habíamos realizado numerosos experimentos con preamps y piezos y aún no habíamos encontrado el dispositivo definitivo y muy grata fue nuestra sorpresa al comprobar de que el circuito funcionaba y amplificaba lo suficiente consiguiendo feedback sin apenas aplicar ganancia con el mixer.

Para realizar la pcb del circuito, la diseñamos como hacemos tradicionalmente, con el software fritzing, y para plasmar el circuito en cobre, lo hicimos siguiendo técnicas ancestrales de grabado en aguafuerte, y transfer del circuito a placa, con papel satinado y bien cargado de toner.
Una vez elaborada la pcb, comprobamos de que el circuito funcionaba correctamente, sin ruidos y de una forma bastante nítida y con unos resultados más que notables. Con los primeros testeos y, satisfechas y contentas por haber podido compartir latidos y algunos sonidos de nuestras entrañas más profundas, el siguiente paso consistía en limpiar y pulir sonido y aderezarlo con un buen sistema de graves, y gracias a la colaboración del CC. Convent de Sant Agustí estuvieron asesoradas en cuestión acústica y se pudo experimentar con un volumen adecuado y un sistema de sonido decente. Al escribir esto se encuentran arropadas en el espacio creativo El lobi de Puerto Rico para llevar al límite la experiencia.

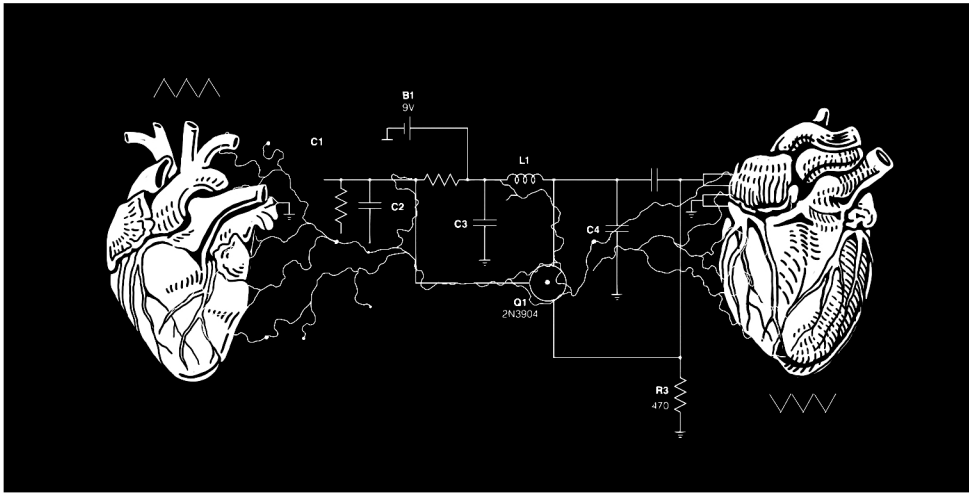
Latir sincrónico. Este proyecto sonoro/corporal plantea el experimento de lograr sincronizar el latido de dos corazones. La posibilidad afectiva de un latido conjunto conlleva la concentración, el deseo y el control de la cuerpa individual hacia un estado tal que se fusione hacia un latir común con la otra persona. Esta investigación psico-corporal encarna la línea de arte-vida que llevan desarrollando las artistas Isil Sol Vil x Marina Barsy Janer por más de siete años de sus investigaciones conjuntas.
A través de lo que llaman Amor Subversivo y Cuidados eXtremos ellas trabajan la descolonización del corpo-mente como acto de rebeldía y subversión, explorando sensibilidades alternas que desafían la dicotomía hombre/mujer. Esta exploración íntima de sus cuerpxs-mentes se materializa con una instalación visual y sonora que permitirá al público escuchar estos latidos mientras observa a lxs cuerpxs pasando por distintos estados (emocionales-físicos-energéticos).
La investigación de la residencia conlleva una exploración cotidiana de los ritmos corporales de ambxs artistas en relación a los sonidos producidos por sus corazones, buscando desarrollar a través de esta investigación corporal la creación estética de una pieza de performance o arte de acción. Esta investigación requiere explorar distintos niveles físicos y emocionales y registrar toda esta data en relación a la frecuencia, ritmo y reacción de cada corazón. Lxs cuerpxs se llevarán a distintos estados que fluctuarán desde el agotamiento y la exaltación (emocional y física) hasta el descanso, la meditación y el sueño, explorando los diferentes ritmos creados por el latido en las distintas circunstancias. Para cada estado similar (por ejemplo, al correr) se prestará atención a la diferencia en los latidos de cada unx. Se realizarán pruebas de comportamiento cardíaco y colección de data para cada estado de cada cuerpx.

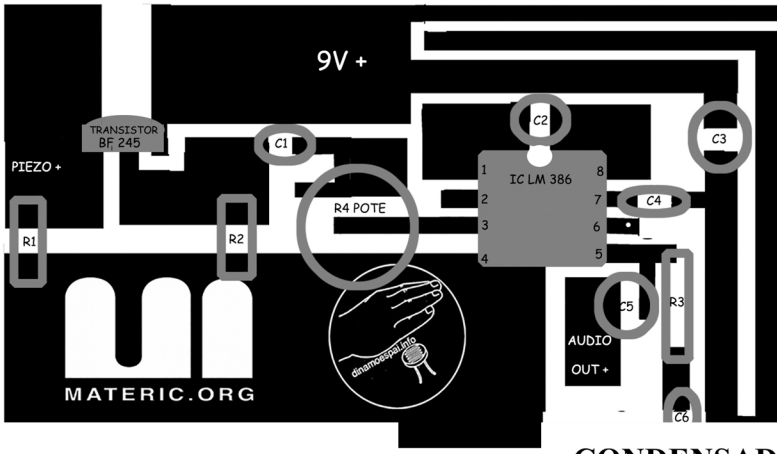


Lxs cuerpxs de lxs dos artistxs trabajarán e investigarán las frecuencias de sus latidos del corazón y cómo estos se pueden llegar a sincronizar, o no. Buscando estados distintos del ser y el estar en un mismo latir.
Mediante alteraciones físicas, anímicas y espaciales esta investigación conlleva una exploración de las frecuencias e intensidades cardíacas tanto a nivel individual como en relación al latido de la otra persona. Latir sincrónico explora la musicalidad en los ritmos sincrónicos y discordantes; en el efecto de la interacción afectiva entre dos personas; en las reacciones físicas a diversos estímulos externos; y en la influencia del pensamiento, las emociones y las memorias.
Esta exploración íntima presenta una instalación visual, sonora y performativa que permitirá al público escuchar una sinfonía corporal de latidos mientras observa a Isil Sol Vil x Marina Barsy Janer pasando por distintos estados emocionales, físicos y energéticos.

curaduría: Vanessa Hernández Garcia
producción: El Lobi
diseño y construcción equipo de sonorización: dinamo DIY espai
colaboran: CC Convent de Sant Agustí, MATERIC.ORG
gráfica: @glandulas_syntax
agradecimientos: Yacine Belahcene, Kenchan Onaga, Jéssica González Barja, Oscar, Concha, Carles, Melissa, Johannes Peters, Ozzie Forbes, Awilda Sterling Duprey, xxx

xxenlacesxx
web: www.marinaxisil.com
ig: @marinaxisil

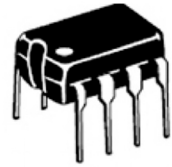




BF245, BF245A,
BF245B, BF245C
CASE 29±11, STYLE 23
TO±92 (TO±226AA)

RESISTENCIAS

R1- 1 MEGA
R2- 4,7K
R3- 10 OHMS
R4-POTE 10-50K



CIRCUITO INTEGRADO
LM 386
TRANSISTOR
BF245

CONDENSADORES

C1- 473
C2- 10 uf
C3-100 uf
C4-104
C5-220uF
C6-473

Conector minijack mono 1,5" hembra
Bateria 9v

Piezo

IMPORTANTE
Hay que soldar un cable a modo de jumper entre la pista 6 del chip y la pista de voltage +

CONVERSAMOS CON GLANDULAS SYNTAX

Bueno, hoy nos acompañan Joana y David, Hola Chiquis, Cómo estáis?
Holaaaa,
Hey
Un placer teneros por aquí, decir que este encuentro con vosotras, también ha provocado un reencuentro con la audiencia a través de las ondas, lo cual nos hace muy felices ;) y vamos a hablar un poco de uno de los proyectos que ellas llevan adelante que se llama Glándulas Syntax y dentro o parte de este proyecto se encuentra una publicación que se llama SALIVA y que hoy día se esta cociendo, está a puntito de salir del horno, ya es su segunda edición y bien hoy los tenemos por acá para que nos cuenten sobre todo ese universo que están creando. Y bien, contadnos, cómo empieza todo? Cómo surge la idea del proyecto?
J-Cómo surge Glándulasssss ?????????
D-Glándulas surge de un momento, creo que fue un pico de encierro en el que la cuarentena no hacia mucho y ahí pues partió una idea colectiva de trabajar creativamente un proyecto a distancia que rompiera fronteras cuando a la vez las mantenía activas porque no había nada que hacer estando encerrada 24/7.
J-Si, habían ya algunos temas que ya mostrábamos en nuestros trabajos personales los temas enfocados especialmente en la propuesta de Glándulas Syntax eran.. Cómo podemos metabolizar toda esa violencia, todas esas ecologías, todo este amor de forma gráfica y sonora? Y queríamos entonces proponer en un formato DIY, DIWO, DIT, activar esos metabolismos encerrados a expresarse plásticamente a nivel sonoro y graficamente para crear un objeto fonográfico y que pudieramos también de alguna forma poder visibilizar, simbolicamente el hecho de que creadorxs autogestionadxs no pudieran ir a mercadillos o ferias de autoedición etc, y entonces queríamos de alguna forma, crear un objeto físico de una memoria de base descentralizada para visibilizar esta necesidad también entre nosotras pero por encima de todo eso crear un objeto simbólico, inter-especies, criaturas,

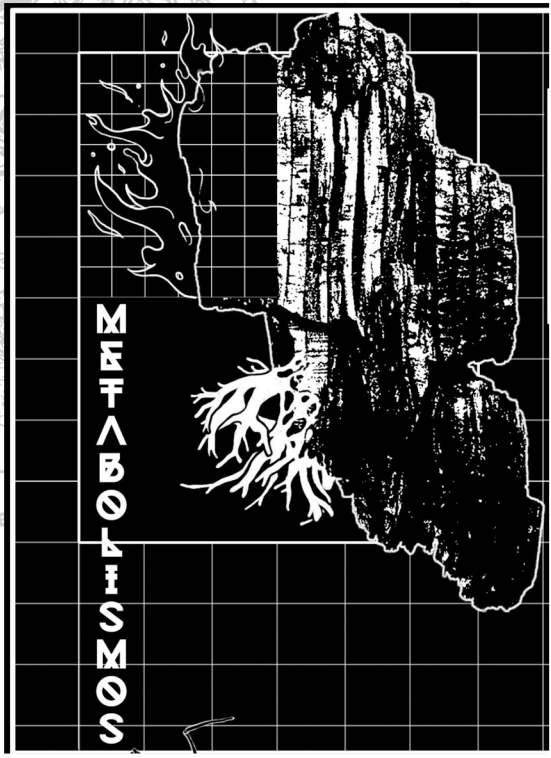
SALIVA

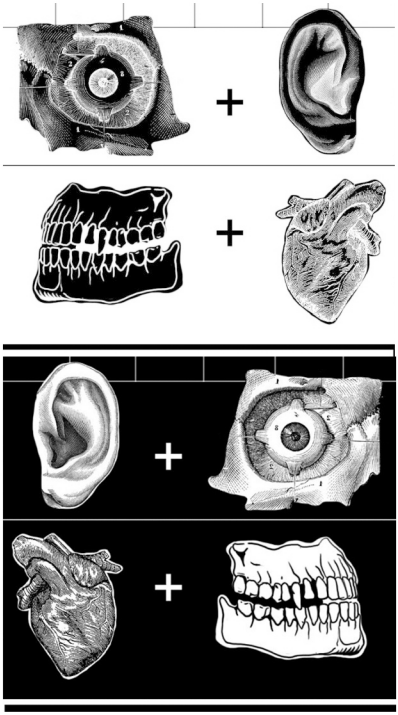
creadoras, metabolizando sonidos y amores visuales.

Y Bien, vosotras, venís del mundillo de la ilustración, de la autoedición, ese es un poco vuestro background principalmente, y bien todo este submundo se sostiene un poco por la entrada de $ que se genera en mercadillos y en las ferias de autoedición que se vienen celebrando periodicamente en diversas ciudades. Entonces llegó la pandemia, todo se paró...Cómo os ha afectado personalmente todo esto?, Que habéis estado haciendo a parte de este trabajo que hoy estamos presentando?.

D- Bien, en mi caso personal fue una mierda que todo esto se haya parado de la noche al día, porque es como, esa actividad que se va diariamente de crear algo. De estar creativamente activas pensando en nuevas cosas, de como crear, narrar, dibujar... de repente todo se detuvo y a nivel económico también noto esa afectación. Son espacios donde obviamente no haces un montón de dinero, pero te permiten sustentar un poco esa continuidad de creación, entonces si sacas algo sirve para seguir haciendo cosas. Entonces eso motiva que haya un hilo creativo y también de aprendizaje colectivo, socializar porque esa necesidad de capitalizar queda en un segundo plano cuando intercambias y aprendes de esas creadorxs que se encuentran en esos espacios donde coinciden no?, son esos mundos donde aprendes un montón, intercambias y después llegas a casa como si hubieras estado en una habitación del tiempo durante años y vuelves muy cargada para seguir creando.

J-Con SALIVA se materializaron esas ideas personales que como criaturas creadorxs autogestionadas somos como células, auto-poesía no?, que se auto-regulan, se auto-reproducen, igual que como pasa con





nuestra flora intestinal, ese godfeeling, esa diversidad, termina encontrando a otras células. Auto-creadorxs, auto-reguladas, auto-reproductoras en simbiosis, creando tejidos, creando fluidos y enton ces era necesario también manifestarlo de que nos necesitamos, no dentro de un modelo de capital colonialista misógeno, pero si dentro de un modelo creado por y para nosotrxs con nosotrxs y también para alertar de esos procesos de que hay necesidades vitales de crear esas redes de intercambio y de aprendizaje en conjunto y quizás partiendo de otras inteligencias como de las plantas y de las bacterias, podemos cuestionar ese modelo de encierro y crear algo que pueda contar cuentos de esos metabolismos de gestión y autogestión y producción continua.

Para el 1er número, a la que lanzásteis la convocatoria, hay que decir que participó mucha gente, por lo que veo hay como 35 colaboraciones o aportes de gente que ha colaborado de todos los lugares no? Contadnos un poco cómo empezáis este llamado, cómo ha sido la respuesta, el feedback.?

J-Si, para el SALIVA#2 fue un poco distinto, pero creemos muy importante por ejemplo, traducirlo en tres lenguas y pudieron ser más, nos parece importante el poder llegar a distintas poblaciones. Hemos traducido la open call al Portugúes, Inglés y Castellano a pesar de que surgieran inmensas necesidades desde Italia, Rusia entre otros lugares, Francia... etc, y quizás algún dialecto, pero que fue un aporte que si a veces queremos descolonizar y descentralizar, también hay que hablar otras lenguas. Aquí en SALIVA#2 hemos logrado también más interconexiones con otros paises como Rumanía, y otros muchos del Sur y a través también de esas conexiones simbióticas entre MATERIC, que es el proyecto de Marina e Isil que ya tiene una plataforma de cuerpas constantes críticas, llenas de propuestas de pedagogía radical y también con el espacio DINAMO, y todas estas interconexiones nos permiten poder abrazar distintos tipos de criaturas creadoras en las que muchas presentan algo por primera vez, que aún no conocen bien como se crea una fanzine o un compilatorio sonoro y gráfico con otras personas desde sus lugares, exploren y transborden y también nos comparten. Y como no es una fanzine curada es una publicación abierta como las de toda la vida, es juntarnos mediante algunos temas que nosotrxs creemos que son necesarios para metabolizar, proponerlos a la comunidad y obtener por ejemplo ese desafío fonográfico, es un honor transformado en una fanzine física.

Si porque para el 1er número a parte de hacer la edición física, también hay versión digital y habeis hecho uso de diversas plataformas de redes sociales para su difusión ya sea a través de cápsulas de video, o plataforma de stream de audio para lanzar el compilado sonoro. Contadnos un poco como habéis llevado a cabo este proceso.

D-Bueno, como bien decía Joana ahorita se buscó desde un principio que la convocatoria fuera totalmente abierta, horizontal y que además de eso para nosotras que también participamos ahí, fuera un ejercicio creativamente experimental, en el sentido que para la gente que hace gráfica casi al 100%, hacer un sonido que acompañara, digamos que era una experiencia

en el sentido que para la gente que hace gráfica casi al 100%, hacer un sonido que acompañara, digamos que era una experiencia nueva, o tratar de articular un sonido a un dibujo que se había hecho o viceversa, entonces creo que ese ejercicio también motivó un poco las mentes creativas y llevó a que nos encontráramos en un momento como decir... bueno ahora que hago de sonido? además que tampoco buscábamos piezas sonoras concretas, digamos no?, si querías presentar alguna canción, guais, pero cualquier sonido incluso grabado con el movil, funciona y produce esa expresión sonografica repentina, hay sonidos que vienen, como en la primera edición había uno muy sencillo, que me gustó mucho personalmente y era el sonido de una moneda como cayendo y lo que simboliza es brutal, también personas que enviaron sonidos como muy trabajados y experimentar a nivel técnico y que es guai, porque eso genera mucho aprendizaje.

J-Es una especie de manifiesto de eso, inteligencia múltiple dentro de ti mismx, ese esfuerzo de técnicas de traducción, circular de alguna forma y de como plásticamente puedes hablar y comunicar, pero creo que la intención, el juego aquí es archivar de nuevo, un proceso bibliotecario, cada pieza tiene 2 archivos, uno gráfico y otro sonoro por tanto es importante archivar, retroalimentar crear ese proceso bibliotecario y poderlo compartirlo de forma transversal con y entre sus creadoras.

Bueno decíamos que todos estos archivos están perfectamente documentados y ordenados y los subís a las distintas plataformas. Contad un poco que tal ha sido eso y en que lugares se pueden conseguir para visualizar o descargar todo este material que se va generando.

J-Para una expresión bruta y sonora utilizamos la plataforma Bandcamp. Nuestras categorias elegidas se centran en el activismo, es muy importante citar a las autoras, es muy importante referenciar pero también el libre acceso, y elegimos las plataformas que para nosotras eran más sencillas en el momento. Bandcamp para el recopilatorio sonoro y a través de Youtube para el formato más sonoplástico como video, la interacción entre la gráfica y el sonido y claro, la fanzine física, que bueno alguna parte del proceso esta en instagram, pero quien tiene y es poseedorx de esa materia física, es cada creadora que ha participado en el zine, y que lo puede autorreproducir, recrear, transformar, compartir mediante sus necesidades.

Se comenta por ahí que disponéis de un elegante espacio como base de operaciones, no se si se puede hacer público, vosotras me diréis...

J-Carbooooonooooooo.

D-Je,je, Puro Carbono, si bueno es como tu dices es una base de operaciones, donde estamos ahorita estamos activando lo más que se puede en Montcada i Reixach y bueno ahí estamos. El proyecto nació en otro lugar de Saliva, donde estuvimos ahí como decía antes, encerradas durante la cuarentena y de donde podíamos, activábamos. Y ahorita para nuestro beneficio tenemos este taller que hemos logrado y que estamos allí trabajando también desde distintas prácticas y experimentando.

J-Para nosotras es muy importante las transdisciplinariedad, pero si que hay una línea que pretende abrazar todo y es el hecho de que Montcada i Reixach hay una frontera liminal o subliminal entre el mundo rural y urbano como periferia de Barcelona, hablar un poco de esa ecología, de esa naturaleza casi borderliner, tóxico pero que realmente es una naturaleza que necesitamos proteger y entonces desde el laboratorio Carbono, en el taller fusionamos bio materiales para la expresión gráfica, con la expresión gráfica y sonora, con la cocina, con la botánica, atentando también un poco llamar la atención para este ecocidio, esta tecnoesfera y compartir herramientas pedagójicas y compartir herramientas críticas para que se genere esa simbiosis desde quien pulsa de forma crítica y seguir aprendiendo reciprocamente.

Como decíamos anteriormente que la edición del SALIVA #2 está al caer, que nos podéis adelantar, ya que hay mucha gente con los dientes largos esperando su salida. Que nos podéis contar sobre ello.

D-Si que ha sido un proceso, bueno no largo pero si un poco denso por cuestiones de tiempos, las propuestas, las cuestiones de trabajo , organizar todo eso y si que ya estamos llegando al final, estamos terminando la edición impresa, es un trabajo porque queremos que tenga unos toques un poco raros desde el punto de que sea barata para imprimir pero que tenga un toquesito creativo raro, queremos darle ese tiro.

J-Si es importante crear una red de creadorxs, que lo están imprimiendo en Portugal, Colombia, o Bulgaria y también da las claves, que eso también es una herramienta de DIWO hecha conjunto pero que las personas pueden tener, las personas que participaban pueden tener derecho a todo de forma que se hace un ready to copy, un ready to record de alguna manera y bueno es un proceso que hacemos en nuestro tiempo libre queríamos celebrarlo en este equinocioooo de invierno ooooo.

Aaaaaaaaaahhhhhhh.

Y la respuesta al llamado de colaboradorxs como ha sido, similar al del anterior nº?

D-Para el primer nº, nos preguntábamos constantemente si alguien iba a participar, porque toda la peña estaba metida en su viaje de cuarentena, si participaban cinco ya eran muchxs, pero bueno al final fueron varias las personas que colaboraron en la primera edición, para la segunda, también y además tuvimos la alianza con MATERIC y gracias a MATERIC participó más gente que pensábamos que no que no ibamos a alcanzar en el sentido de que ellxs son personas que trabajan las performances, otro tipo de prácticas que posiblemente no estaban muy ligadas a la parte sonora y gráfica, entonces, pues para nosotrxs fue brutal.

J-Curanderos, Curanderas.

D-Siii Brutal

Mucha Alquimia hay por ahí no?

Siii chispas y todo siempre

(Risas)

J-Y es muy bonito porque es intergeneracional, somos personas creadorxs de todas las edades de otros espacios, y queríamos abrazar eso, queríamos que fuera una herramienta pedagógica de alguna manera. Pero todo ese proceso de edición pasa por un proceso muy analógico, archivar, hecho a mano, collage, recortarlo, colgarlo, editarlo porque queremos que sea una herramienta digital también, los videos, el compilatorio sonoro estamos aquí fermentandooooo yaaaaaaa.

D-Otra cosa que también es importante resaltar dentro del proceso de creación junto con todas las artistas que .. los temas y los conceptos que abordan un poco el proyecto. Eso ha sido como un plus, en el sentido que son temas que tratamos como Curanderxs. Las relaciones interespecies, el Canibalismo, las ecologías oscuras, que son abordadas dependiendo de la zona, de la persona, de como esté en ese momento, de ese presente, en el que el proceso creativo se encuentre, o que situación a nivel sociopolítico y eso es brutal porque la obra final habla de eso. Lo que decíamos ahorita, visitas geografías y nos han preguntado a veces bueno o como funciona este tema, al final cada una investiga por su parte no? Pero estos temas han sido planteados como una manera de ficción.

J-Queríamos un poco retomar los zines de Ciencia Ficción mezclado con el fanzine de sonido en formato cassette, o formatos como hacer un fanzine en 24h o cosas así, entre

para una propuesta, por ejemplo, no?. Esa memoria, esa memorabília, no?, la génesis de los fanzines vienen de esos lugares, de contar historias desde muchos lugares y la Ciencia Ficción es muy importante, es pensar en esfera, tecnosfera, traumasfera, que nos propone el futuro, que nos propone el presente ya en un auto cuidado hacia qué? Y fue increible recibir 43 propuestas.

Y aparte de Glandulas y la publicación SALIVA, qué estáis tramando? si os apetece comentar un poco vuestros proyectos personales.

D-Ahorita la idea, si con SALIVA es lograr una edición si podemos cada año y para la próxima hemos pensado algunas cositas, darle un enfoque distinto, quizás un videos podría ser, no se, ahí ya estaremos tramando y claro esto también ha sido una fusión de nuestros proyectos personales porque Joana va muy por el sonido entre otras cosas y yo tiro por el lado de la gráfica, entonces ahí hay una fusión y bueno ahí estamos, proyectos personales siempre iran saliendo.

J-Y esperamos que pronto se realice esta transformación planetaria de forma de que nosotrxs podamos volver otra vez a mercados y ferias de autoedición, el honor de poder tocar en vivo, el honor de poder estar aquí y ahora en Radio Bronka, el honor de que podamos compartir talleres etc. con la comunidad es el pulsar hacia que podamos realmente encontrarnos, salivarnos, vapándonos.

D-Infectándonos, Contagiarnos....

J-Con Amor, Clorofila muchos fluidos por todos lados.

D-Y con Corona Virus Arrghhh.

Si parece que ahora sí que vuelven los festivales y ya hay en vista algunos programados y donde se os podrá encontrar con vuestras mesas y vuestros puestos.

D-Si, Vamos a ir ahorita el 4 y 5 de Enero hay un festival en Valencia, el festival TENDERETE y bueno para nosotrxs es todo un honor asistir al festival. En la convocatoria del festival nos presentamos como Glandulas Sintax colectivamente y bueno cada una tenemos nuestros proyectos, pues yo también tengo algunas publicaciones autoeditadas y estoy trabajando, a ver si alcanzo a imprimirla, es una propuesta para el festival que se llama Fronteras Subliminales, es una narración gráfica como experimental, con cómic, un poquito y bueno se está cocinando.

J-Aquí Pr3za hablaba aka CARNE y yo soy la FOME, la BRUTA de la Fome. Fome en portugués es hambre y si, tengo hambre Sonográfica total, de memorias fonográficas, las cassetes mezclada como un objeto único y poder compartirlo como si fuese un candy no? una cajita de bombon dando visibilidad a estos proyectos colectivos y por un lado autoalimentar estos materiales, algunos son reciclados, otros tenemos el honor de poder trabajarlos.

D-Si estamos siempre pendientes 24/7 obviamente enviamos el archivo listo para imprimir pero nos ha pasado algunas veces que la gente nos vuelve a escribir tipo, Oye nos puedes volver a enviar el archivo y así lo hacemos, y si necesitan otro formato lo volvemos a enviar, y los audios también están subidos para que estén descargables.

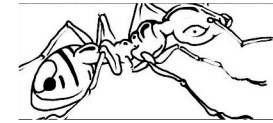
Genial, Genial, Muchísimas gracias por habernos acompañado, por esta visita, y bueno antes de acabar os diremos que aquí siempre vais a tener un track abierto de este mixer para contar lo que os venga en gana.

J-Gracias, un honor, y aquí tambien Radio Bronka pulsando con Saliva. Muchas gracias,

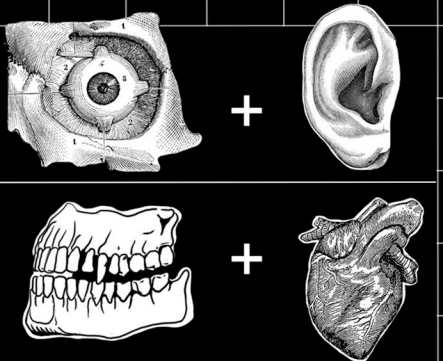
D-Si, Brutal, un honor, gracias por el espacio, por compartir también vivencias por ser referente y bueno ahí estaremos, hablando y viendo siempre y bueno también un honor tener una propuesta de nuestro compi en Saliva.

Gracias por la compañía y ahí seguimos.

Yeahhhh



METABOLISMOS



GLANDULAS SYNTAX

Ingredientes

Oxigeno 60%, Carbono 10%, Hydrogeno 10%, Nitrogeno 3%, Potasio 1%, Calcio 1%, Azufre 1%, Fosforo 1%, Mercurio 1%, Plomo 1%, Plata 1%, Cobalto 1%, Alumino 1%, Arsenico 1%, Estaño 0,5%, Plomo 0,5%, Niquel 0,5%, Cromo 0,5%, Titanio 0,5%, Magnesio 0,5%, Sodio 0,5%, Plutonio 0,5%, Uranio 0,5%, Yodo 0,5%, Cloro 0,5%, Helio 0,5%, Neon 0,5%, Fluor 0,5%.

PERIGO

Pode conter substâncias e conteúdos altamente nocivos e contagiosos, mantenha distância e manuseie com o devido cuidado, evite o contacto físico em caso de efeitos secundários psicológicos.

El Kopyleft Institute fue un proyecto con residencia en la Dinamo desde el que se llevaron a cabo varias actividades relacionadas con la creatividad y la experimentación sonora. Se realizaron 2 talleres/jams de conocimientos en torno a usos y abusos con Ableton Live en los que se compartió conocimiento sobre el uso de Canales de Audio & Midi (particularidades de cada uno y como exprimirlos) Grabación de cacharros externos, Revisión general de FX nativos e Instrumentos del propio software, Warping: uso práctico y creativo (revisión de sus algoritmos, generación de glitches, ruidos y texturas), Automatizaciones de parámetros, Teoría sobre formatos de fichero que usa Ableton Live, etc, etc. A raíz de la propuesta de una de las asistentes se organizó un segundo encuentro con la idea de compartir una tarde con el Ableton Live como leit motiv pero sin temario ni propósito concreto, sino el de curiosear, intentar resolver dudas y aprender juntxs. Qué mejor forma de pasar la tarde que con aliadxs de la causa! Pese a que se compartieron conocimientos de software propietario como es Ableton Live la idea era generar conocimiento, tips y tricks que se copyleftearan, es decir, que la gente se los pudiese apropiar, modificar o mejorar pero siempre compartiéndolo de nuevo bajo las mismas condiciones (puedes encontrar más info sobre lo que es el Copyleft en https://www.gnu.org/licenses/-copyleft.en.html). El nombre ***Kopyleft Institute für Horizontalen Lieben und Elektronische*** no era más que un meme con el que se pretendía parodiar alguna institución gubernamental formal la cual, en una deriva distópica y a modo de plotwist decidiese hacer que todo fuese de todxs. A modo de autocrítica hubiese estado bien usar herramientas opensource en todo momento, no pudo ser el caso pero tomamos nota! Otra de las actividades que se organizaron bajo ese nombre fueron los E.M.I. (Encuentros modulares itinerantes) con los sintes Modulares como eje central y cuyo funcionamiento es simple y efectivo en aras de pasar una buena tarde compartiendo conocimiento y experiencias entorno a nuestros queridos modulares. El planteamiento es muy simple! se concretó de la siguiente forma: - Coje tu/s caja/s. En los sitios donde se organizan los E.M.I. no se necesita nada más, hay enchufes y un equipo de sonido por si alguien se quiere conectar. Recomendamos traer cascos por si se quiere escuchar algo en concreto. En caso que no tengas caja, te invitamos a venir a curiosear y a echar la tarde. - Acuérdate de dónde es: Los E.M.I. son itinerantes, esto significa que cada edición tiene una ubicación distinta, siendo la zona limítrofe Barcelona. - Manifiéstate en el lugar y hora especificados Normalmente se harán en días donde pueda venir más gente (viernes, sábado o domingo) de 17 a 20, por lo que pedimos que la gente se materialice sobre ese lapso de tiempo. - Pásalo de lujo! Hasta la fecha se realizaron 4 encuentros tanto en La Dinamo como en Mutan lab y en un próximo futuro es posible que el proyecto se recicle en una nueva etapa usando como eje de animación... El Dinamodular. Un modular de uso colectivo que actualmente reside en la Dinamo y que pretende reunir gentes que tengan curiosidad por saber de qué nos provee nuestro amado estándar Eurorack, porqué hay tanta gente enganchada a ello (o hateándolo) y a cacharrear de forma libre y en compañía de otrxs curiosxs. En concreto, se trata de un proyecto que se está gestando y poco a poco va pillando forma:

La construcción de una case repleta de modulos que pueda utilizarse de forma colectiva y que cuenta con un pote de aportaciones de donde se destinará la recaudación a cubrir gastos o mejorar lo que ya tenemos en el mejor de los casos. Muchas sabemos que el tema de los modulares no es accesible a todo el mundo, si no dispones de una considerable cantidad de plata es difícil montarte uno y da la impresión que la tendencia de uso generalizada es que unx se encierre solx en su estudio con ellos a experimentar. Con esta propuesta le damos una vuelta de tuerca al asunto ;) y desde aquí hacemos un llamado a aquellas con modular en sus casas que salgan de ellas y vengan a compartir sus patchs. Fabricantes y particulares ya han empezado a ceder modulos y la maleta va en camino de convertirse en algo glorioso, como la gran mayoría de proyectos DIWO que desafían la lógica individualista imperante. Con el fin de poder hacerlo accesible a todxs se realizarán días abiertos y talleres teóricos (básicos, humildes y no académicos) de síntesis modular, los cuales probablemente acaben en akelarre-jam si fluye la cosa, así como otras actividades análogas que debidamente se difundiran por los respectivos canales. Seguiremos informando!

KOPYLEFT INSTITUTE IS DEAD_____
LARGA VIDA AL DINAMODULAR COLECTIVO

FEEDBACK NOISE BOX

Durante la pasada temporada Rob aka Mutan Monkey nos compartió saberes en torno al feedback y otros conceptos y en el lado práctico se construyeron numerosas cajas de ruido con diversas posibilidades en un potente taller. El dispositivo consistia en un circuito amplificador con el chip LM 386 en el que se podía utilizar con dispositivos piezoelectricos con la intención de conseguir estados de feedback o bien con una bobina magnética y jugar con los campos electromagnéticos. También incluía un boton modo de cortar la señal y la posibilidad de que el audio saliera por línea o por un speaker y como último podias colocarle muelles para aumentar texturas y sonoridades

Este taller práctico para la exploración y experimentación de la retroalimentación sonora y mecánica. Desde aspectos muy amplios se profundizó en el Feedback sonoro, físico y generativo. Construimos nuestras propias "Cajas de Ruidos" y aprenderemos a soldar nuestro propio circuito amplificador que se montó en una caja para generar "ruido" e inducción mediante bobina eléctrica.

Cada participante se llevó un instrumento totalmente orgánico con posibilidad de ser acústico y electroacústico, Se trabajaron materiales como muelles, altavoces, bobinas, piezoeléctricos y en definitiva, experimentar los límites de la acústica y su "no control" como algo propio de la existencia del sonido y ente generador en sí mismo.

Este es el temário y la sintesis de las temáticas que se trataron: Introducción a la retroalimentación, amplificación e inducción mecánica. Ejemplos de términos como: Larsen Effect, Fase, Electromagnética, Interferencia destructiva. Explicación de componentes electrónicos y materiales a utilizar.

Fabricación del circuito de amplificación basado en el circuito integrado LM386.

Fabricación de caja de madera. Experimentación colectiva con nuestras cajas y diferentes posibilidades.

El workshop se petó de asistencia y la sesión resultó súper productiva. También la jam.

Yeah!

THE INCREDIBLE WASHTUB BASS

El «Washtub bass» o «contrabalde» es un instrumento folclórico muy típico en los U$A, aunque existen variaciones sobre la misma idea en bastantes lugares del mundo. Consiste en un balde o palangana metálico que se apoya en el suelo, de él sale una cuerda que se fija en un mástil sin trastes, las diferentes alturas se consiguen tensando más o menos la cuerda.

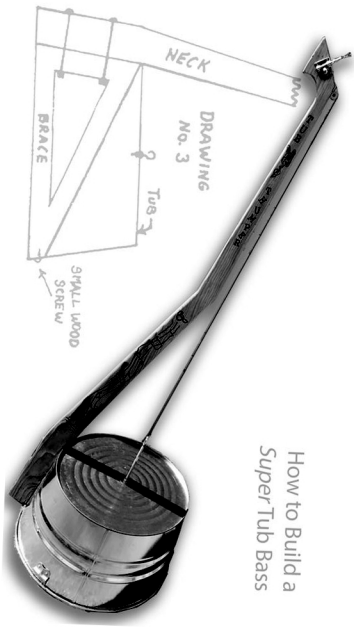
El mismo instrumento se denomina "bush bass" en Australia y Nueva Zelanda, y kwela en Sudáfrica. Variaciones del instrumento pueden encontrarse en diversas partes del mundo, sobre todo en la elección del objeto utilizado como caja de resonancia, como tanques de gasolina, barriles, botellones, como el babatoni africano, el tingotalango cubano, el bidófono italiano, el dan bau vietnamita y el gopichand de la India.

El washtub bass apareció en Gran Bretaña en la segunda mitad de la década de 1950, en el marco de la llamada "locura del skiffle". El instrumento se inspiró directamente en los bajos de palangana (washtube bass) que utilizaban las jug bands (bandas de instrumentos caseros) habituales en el folklore afroamericano de las primeras décadas del siglo XX.3

En la segunda mitad de la década de 1950 estalló en Gran Bretaña un movimiento musical que tomó el nombre de skiffle, muy popular entre los adolescentes de las clases obreras, que formaron decenas de miles de bandas utilizando instrumentos de fabricación casera, como el bajo de cofre de té. The Quarry Men, fundada por John Lennon, que evolucionó hasta convertirse en The Beatles, incluía un bajo de cofre de té, ejecutado por Len Garry.

fuente:wikipedia

El Folk Punk siempre ha sido uno de los estilos de musica con el que más hemos vibrado a lo largo del tiempo. Recientemente, y bastante obsesionadas con la músicas de bandas como Rail Yard Ghosts, Dayz and Daze y otras bandas de crusties que viajan gratis en trenes de carga, descubrimos este increible instrumento completamente casero y autoconstruido que nos servirá para marcar los graves en tus canciones. Con este tutorial. Te mostramos como fabricar uno.



Los materiales que vamos a necesitar son simples, y muy accesibles.

Balde o barreño metálico de 50 cm de diametro min.

Taladro

Cable de freno de bici de tambor

Palo de madera

Afinador

*Opcional.... Bridas, cinta americana, otros elementos para añadir como bocina o timbre de bici.

El balde es importante de que sea metálico y con una base minima de 40/45 cm. Si tiene asas procederemos a eliminarlas ya que eso nos impediría que el balde repose estable en el suelo de forma inversa. Agujereamos en el centro de la base con una broca lo suficientemente grande para que pueda pasar el cable pero no el tope.

Por otro lado pillamos el palo de madera y agujereamos por un extremo. Tiene que pasar el cable por él. Realizamos una muesca en el otro extremo del palo a modo de guía para poder encajar el palo o mástil en lado del barreño y ya lo tendríamos, listo para afinar..... así de simple.

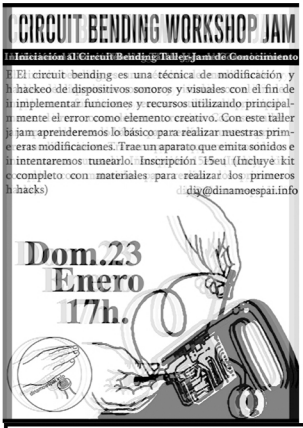
Dependiendo del grosor del cable obtendremos unas frecuencias u otras. Hay quien recomienda usar cuerdas de acero, pero como hemos dicho, un cable de freno de bici cumple su función. La idea es que el cable estando el palo en posición vertical no esté tenso del todo para ir tensando poco a poco haciendo angular el palo según las notas que se quieran tocar.

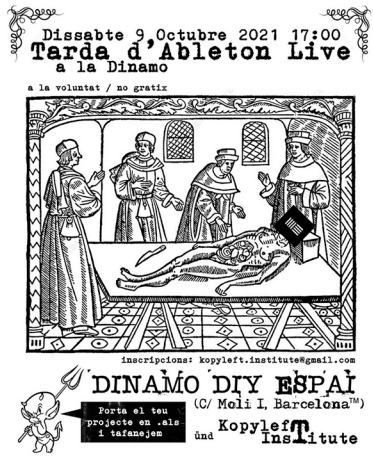
Y ahora a que esperas. Construye tu propio Washtub bass y empieza a Folkear!

C-utter + MENTIRA 1/04/2018 Pics by Fidelstorm

E.M.I (Encuentros Modulares Itinerantes) Febrero 2022. Pics by Fidelstorm

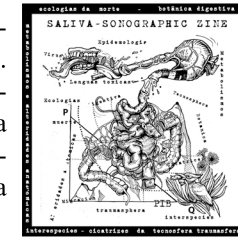
CRONOLOGÍA DE ACCIONES





18/06/2022-Taller de Soldadura Electrónica
29/05/2022-Taller:lutería Electrónica con Tunipanea
08/05/2022-Skip Action + Ubaldo
27/03/2022-Velada Sonora con Antipânic y Dinamotron
27/02/2022-Taller de Inroducción al tarot con Andrea Bravo
20/02/2022-Encuentros modulares Itinerantes. Demo, workshop Jam
31/01/2022-Sound Choper Pan Taller con Stefan Voglsinger
30/01/2022-Velada Sonora con Fliessgewasser y Stefan Voglsinger
23/12/2021-Obrador de Circuit bending Taller
19/12/2021- Ojalá esté mi bici presenta: Thomas House (Uk) Live
17/11/2021-Taller de introducción al Tarot con Andrea Bravo
06/11/2021-Adversarial Attacks (Taller)
31/10/2021-Sonic Anarchy zine release party con Pablo Volt Live
09/10/2021-Jam de Conocimiento entorno a Ableton Live (Taller)
11/09/2021-Feedback Noise Box con Mutan Monkey Instruments
04/09/2021-Taller de Ableton Live con el Kopyleft Institute (Taller)
10/07/2021-Intensivo de Live Coding con Toplab bcn (Taller)
19/06/2021-Obrador de Circuit Bending (Taller)
05/06/2021-Usos y abusos con el tester (Taller)

SALIVA SONOGRAPHIC ZINE # 1 V.V.A.A. Glandulas syntax



Ya imaginarás que después que todo lo que lxs compas nos comentan páginas atrás, nos encontramos frente una edición y proyecto muy potente. Desde el Collage distópico, Cut Ups, grafika radikal, poesia visual, son algunas de las técnicas que plasma cada creadora.con tematicas tipo, Ecología da Morte, Botánica digestiva, Cicatrices da Tecnoesfera, Traumasfera, relaciones inter especies ....Epidemiología. Cada obra viene acompañada de una cápsula de audio que puedes escuchar en su bandcamp. por ejemplo.
https://glandulasyntax.bandcamp.com/album/saliva-sonographic-zine-1

CICLISMO Y CAPITALISMO. Corsino Vela. Cambalache Libros

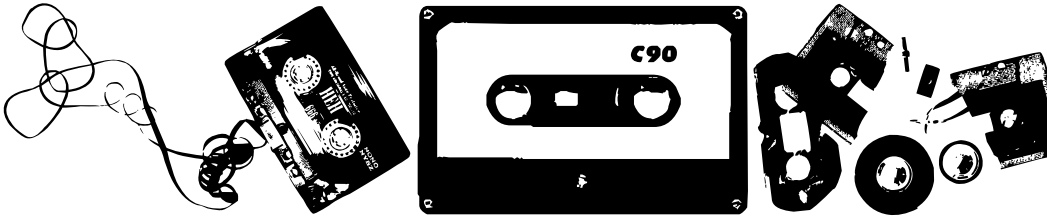
Como buenas amantes de las bicicletas dimos con esta joya en formato ensayo en la que el autor se aproxima al mundo de la bicicleta y al deporte ciclista en general desde un prisma crítico, repasando su historia, su desarrollo y significado, poniendo enfasis en la dimensión que ha alcanzado la industria de la bicicleta y del ciclismo como fenómeno económico comercial de masas. Como en muchos otros deportes, el ciclismo de competición es un producto de la modernidad capitalista, vinculado estrecha mente a la sociedad industrial y su mercado de consumo de masas. El autor es un apasionado del ciclismo desde la infancia y discreto viajero a golpe de pedal.

MANCHAS Y RUIDO #12. Zine. Afeite al Perro

Númeró tras número este zine va creciendo en intensidad y en grosor. Si bien los primeros eran en plan boletin, en este suculento #12 encontramos 88 páginas con entrevistas y articulos de gente del calibre de Isa Aries/Magia Bruta.- Rick Potts (LAFMS, Solid Eye, Dinosaurs With Horns) - Ron Lessard (RRRecords, Emil Beaulieau) - Muriel Bellini - Henry Barnes (Amp For Christ, Man is the Bastard) - Ian Teeple (Silicone Prairie, Warm Bodies) - Y por si fuera poco repesca las lámina que hizo para el zine HAZ "This Music" (aparecido originalmente como HAZ # 24) y dibujos de seres que habitan y se pasean por el increible universo de Jose.

NERVIO " Fuel Ep"

Uau, grata sorpresa al recibir este regalo de una buena hermana, donde se han juntado para la ocasión viejos conocidos de la casa que llevan en activo desde hace muchos años tocando en extintas y gloriosas bandas como NO CONFORME, BAD TASTE, DISEASE,NABRA o LOS CRUDOS. Una mezcla entre punk crudo y Latino Punk. La edición es de solo 150 copias que se cortaron y prensaron artesanalmente una a una recuperando la prensa de vinilos antigua. Maquinas de hacer vinilos para las punks ya!!!. Edita Innocent Sinners.

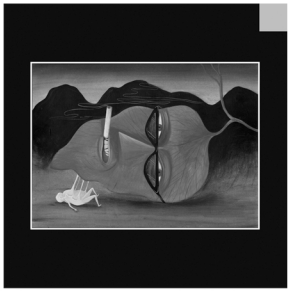


THE CULTURE OF THE MESSENGER BAGS. Kurt Boone

De la mano del propio autor recibimos este libro fotográfico que documenta infinidad de bolsas de mensakas de todo el mundo y explora la subcultura de lxs ciclo mensajerxs con sus encuentros desde NYC hasta Jakarta. Kurt es un Courier veterano que patea las calles de NYC a diario. Parte de su tiempo entregando cartas y documentos lo dedica a fotografiar a otrxs compañerx del gremio, algunxs en ruta, otras en carreras ilegal es, masas críticas, fiestas y demás eventos ciclistas no comerciales. En definitiva aquí tienes una buena y elegante muestra de una subcultura, creada y forjada desde la comunidad y para la comunidad courier global.

DOBLE AA- Varios tracks

Mola que peña que ha asistido a talleres en la dinamo formen sus propias bandas. Aún no sabemos si las dos Aes son las de ADA o las de las iniciales de los nombres de sus componentes. El caso es que grabaron unos temas en Hukot estudio y los han subido en varias partes en su bandcamp. Un total de 6 temazos de Trap guetil con letras trabajadas y con hits como ACAB Colau o Ardiendo que pronto quemaran las pistas de baile de tu CSO más cercano, aunque se echa en falta más autotune y pose de malotes. http://dobleaa.bandcamp.com



RADIADORES VIEJOS "Mala Quimera" Lp

Sintes, saxos, bajos y baterías. Qué puede salir mal? .
En el local de la bici conseguimos este potente vinilo de esta banda de Salamanca, cuna de parte del Colectivo, y que como bien ellos se definen podrían ser unos perfectos exorcistas del postpunk, con unas letras un poco surrealistas pero estamos seguras que tendrán su propia oscura realidad. Se grabó en estudio Brazil de Rivas/Vaciamadrid y es una coproducción entre Ojalá esté mi bici, Plug-in in the gear, Calambur y Bar marfil records. Recomendable.

Los materiales aquí reseñados los puedes conseguir a través de nuestra distri marginal y otras distros afines. Si quieres hacer algún aporte para que le demos mención en el zine ponte en contacto. También puedes enviar materiales a la siguiente dirección. Dinamo Espai. C/Molí 1 Local 3 08016. Prosperitat, Nou Barris. Barcelona.